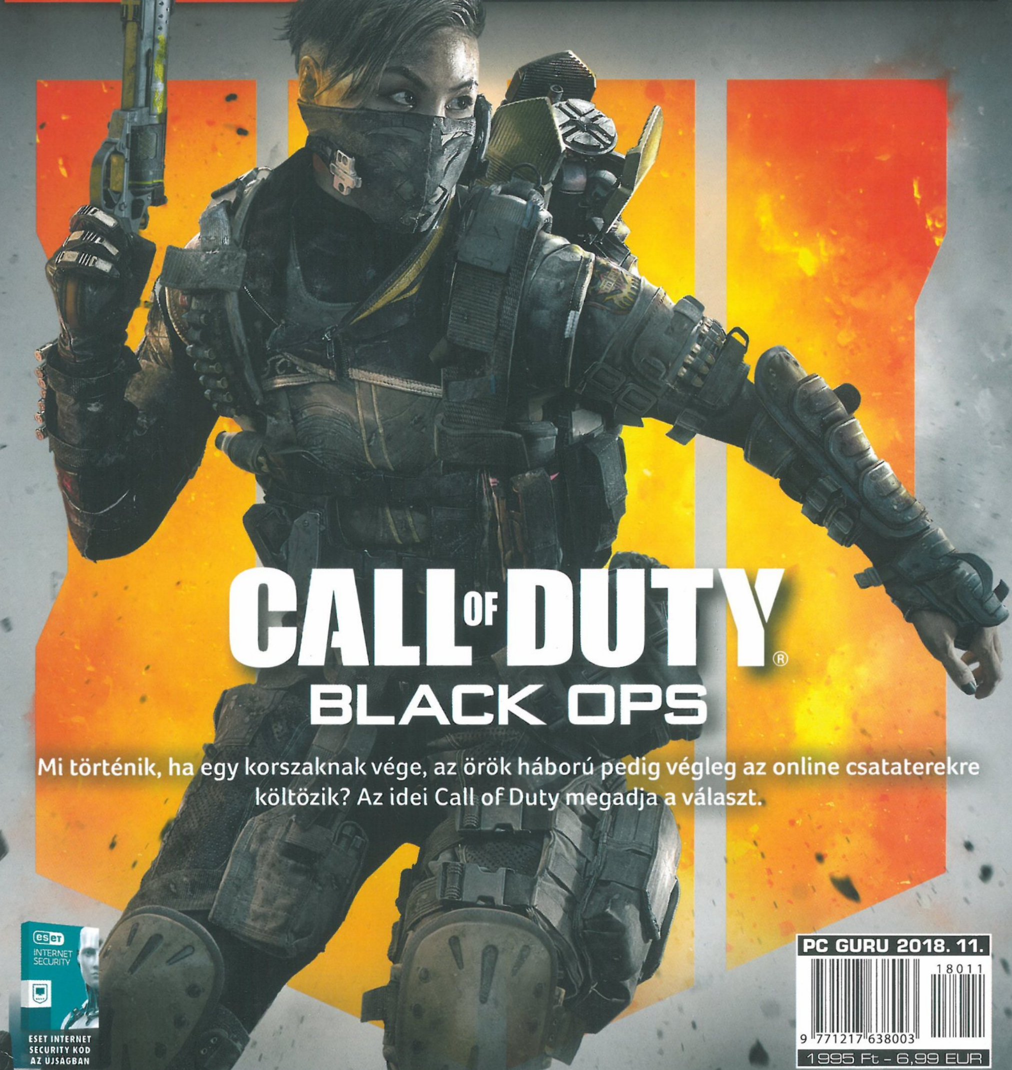
STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA



CALL OF DUTY® BLACK OPS

Mi történik, ha egy korszaknak vége, az örök háború pedig végleg az online csataterekre költözik? Az idei Call of Duty megadja a választ.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2018. 11.

1995 Ft - 6,99 EUR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES
Geralt nélkül sem áll meg az élet, a rajongók legnagyobb örömére.

PATHFINDER: KINGMAKER
A Kickstarter a klasszikus RPG-k melegágya, de nem mind sikerül jól.

SPACE HULK: TACTICS
Az utolsó Space Hulk nem sikerült túl jól, de talán majd most!

ACHTUNG! CTHULHU TACTICS
Mi történik, ha Lovecraft rémirodalma találkozik a világháborúval?

Már kapható!

Az újságosoknál
és a hipermarketekben!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

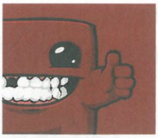
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselIenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/11-es számához steames The Red Solstice PC-s, steames játékot csomagoltunk.
Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára egyaránt az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2018. NOVEMBER

SOK MUNKA, SOK MÓKA

Produktív és tartalmas hónapon vagyunk túl, a szerkesztőség számára az október ugyanis a lapzártákról szólt. Az első napokban az előző Guruval kezdtük, aztán a sort a Blizzard különszámmal folytattuk, hogy némi Príma Konyha kitérő után (igen, szeretünk a hasunkra is gondolni) a Borzongással és ismét a Guruval zárjunk. Nem mondom, hogy néha nem izgultunk amiatt, hogy valami végül nem fér bele a szűkös időkeretbe, de szerencsére nagyszerűen összeszokott, termékeny és kreatív csapatról van szó, aminek hála végül minden időben elkészült, és talán latin szövegeket sem hagytunk mindenhol. Ha mégis, akkor az a nagy stúdiók kommunikációját lekövetve nem bug, hanem feature, ami csak és kizárólag intellektuális hozzáállásunk átadására szolgál. Tanító célzattal.

De talán semmilyen kis légypiszok nem rondít bele a levesünkbe, és glitchmentesen sikerült átadni mindazt, amit az elmúlt hónapban átéltünk. Mert bizony volt mit, és vastól, avagy platformtól függően még mindig fantasztikus kaland gamernek lenni, amit az idei felhozatal maximálisan megerősít. Minden stílusban, minden formában elmerülhettünk a virtuális világok felépítésében, élvezetében, lerombolásában, ami oldalainkon is meglátszódik. Ezúttal lényegében nem is nagyon maradt hely másra, annyi téma állt rendelkezésre. Nagyobb előzetesünk, speciális interjúnk nincs, tulajdonképpen csak egy Hazai termésre futotta AstroDave jóvoltából, ami mondjuk, nem is akkora baj a felhozatal ismeretében.

Mert bizony már a korai hozzáférésben is találtunk csemegéket, így a Parkasaurus dinóparkos menedzselése, a Visage horrorja, a Stellar Tactics űrfelfedezősdije a The Light Keeps Us Safe nyomasztó sötétje, vagy éppen a Warparty taktikussága is megérdemli a figyelmet. Persze, a tesztek töltik ki a legtöbb oldalt, kínálatból pedig nem volt hiány. A Soulcalibur-sorozat legújabb része PC-n is teljes értékű darab, egy nagyszerű lehetőség a test-test elleni küzdelemre, miközben a Black Ops 4 idén már kampány nélkül kínálja a szokásos, nagyon mozgalmas harcokat, ami persze némi felháborodást is okozott, de a kész terméket elnézve talán nem is baj, hogy a többjátékos tartalomra összpontosítottak a stúdiónál. Dzséjt szerepjátékos kártyajátékot próbálgatott... mit próbálgatott, inkább teljesen elveszett benne, ezzel is azt bizonyítva, hogy a The Witcher világa Geralt nélkül is képes kielégítő módon megelevenedni a videojátékokban; bodak pedig a Two Point Hospital után ismét a kórházak gondjaival és működésével foglalkozott, ám ezúttal kicsit realisztikusabb oldalról szemlélve a betegek és dolgozók problémáit. Mivel mindenre külön nincs hely, csak röviden: a hagyományos RPG-k a Pathfinder: Kingmaker képében tették tiszteletüket, miközben Mega Man, mindenki kedvenc robotfiúja is visszatért, emellett pedig érdekes módon keveredett a második világháború és a Cthulhu-mítosz egy taktikai játék formájában. De génorzókkal is küzdöttünk, konspirációk közepette kalandoztunk, idősek gyermekkori emlékeiben kutakodtunk, és természetesen a legújabb LEGO-kalandot sem hagytuk ki.

Ahogyan mindig, van némi hardverbemutatónk (néhány különlegességgel hiszen egy „Herceget" is köreinkben üdvözölhetünk a Duke személyében – és hát persze az indie-ket összegyűjtő Radar alatt vagy éppen a mobiljátékos összeállítás sem maradhatott ki. Nem vicceltem tehát, mikor azt állítottam, hogy elég komoly tartalommal készültünk, legközelebb pedig még magasabbra tesszük a lécet, elvégre novemberben csúcsosodik ki a szezon: a lapzártára esett be a Call of Cthulhu, illetve a Red Dead Redemption 2 (utóbbi már most bámulatosnak tűnik), de érkezik lassan a Fallout 76, a Battlefield, a Hitman 2 – és ezek csak a legnagyobb címek voltak. Érdemes lesz tehát legközelebb is velünk tartani, ráadásul decemberre kisebb-nagyobb érdekességekkel is készülünk, avagy egy hónap múlva újra találkozunk, addig pedig nagyon jó játékot, minél több fraget és jó olvasgatást kívánunk.

Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

HATALMAS FELHÖRDÜLÉST OKOZOTT, HOGY A BO4 HAGYOMÁNYOS KAMPÁNY NÉLKÜL, KIZÁRÓLAG MULTIS TARTALOMMAL JELENT MEG, TELJES ÁRON. SZERINTETEK EZ MENNYIRE GOND? EGYÁLTALÁN, MIT TAKAR A TELJES ÁR? FELE-FELE ARÁNYT? MASSZÍV EGYJÁTÉKOS KONTENTET? MINDENRE KITERJEDŐ TÖBBJÁTÉKOS LEHETŐSÉGEKET? ANNYIRA SZÖRNYŰ EZ A BO4-ES ESET AZ ELMÚLT ÉVEK COD-KAMPÁNYAI UTÁN?

Böjti
Egy jól sikerült CoD-multi több száz órás elfoglaltságot biztosít, ami eltörpül egy 6-10 órás kampány mellett. Mert szeretem a jól megírt, hangulatos sztorikat, de őszintén: a percenként felrobbanó világ, a századik, a talpunk alatt összeomló épület már elég unalmas volt.

Dreamer
Nem játszom multis játékokkal, vagyis csak csínján, a többi gurussal, ünnepnapokkor, ha megérdemlik. De komolyra fordítva a szót, ha az adott játék kellő tartalmat biztosít, akkor érthető a 60 dodós árcédula, csak aztán ne mikrotranzakciókkal akarják tovább fejni azt a tehenet.

Peti, a dizájner
Ez egy nagyon jó kérdés, a lövöldözős és mászkálós játékok nem az én műfajom, tulajdonképpen nincs is műfajom. Nem is venném meg pénzért, de biztos látványos és izgalmas. Ebben is meg lehet halni? Én biztos 70 másodpercig tudám vinni. A multi meg közösséget épít, nem?

SteelSaint
Most lehet, hogy nem leszek népszerű, de szerintem nem kár a kampányért. Az utóbbi években nagyon ellaposodott a sorozatnak ez a része, egyszerűen eltűnt belőle a korábbi epizódokra jellemző lendület, így végső soron jól jártunk a lecserélésével.

Chocho
Az egyjátékos kampány egyáltalán nem esszenciális egy videojáték esetében, minden csak műfaj és tartalom kérdése. A Call of Duty: Black Ops 4 egy online shooter, de annak igenis tartalmas, így bőven megéri a 60 eurós árat. Nekem nem hiányzik a sztorimód.

wilson
A cikk mellett ezt már megválaszoltam, de nekem nem hiányzik: a BO 3 kampánya sajnos borzasztó volt, és sosem vittem végig, és a Battlefield 1-be rakott idő egy jelentős részét is sajnálom, nem beszélve a korábbi próbálkozásokról. Inkább a multiban legyen több tartalom...

Bate
Egyáltalán nem gond, főleg nem a CoD-nál. Tavaly 5-6 óra alatt végigtoltam a kampányt, aztán multiztam 200 órát. A legtöbben nem azért vesznek CoD-ot, hogy a jó esetben is csak közepes sztorival szórakozzanak. Mondjuk az tény, hogy így felesleges volt Black Ops 4 néven kiadni.

bodak
Lehet tisztán multis egy játék, még akkor sem zavar, ha „szakít a hagyományokkal", egyetlen bajom azzal van, amikor egy teljes áron kínált címbe mikrotranzakciókat tömnek. Az ilyet úgy kezelem, mint azt a bizonyos félig szétkent barna foltot a járdán. Kerülöm.

Gebbbe
Ez érzékenyen érint engem is, hiszen a CoD szinte minden kampányát élveztem, és van, amit többször is végigjátszottam. Amint megtudtam, hogy nem lesz benne sztori játékmód, már nem is érdekelt a BO4. A multival engem nem lehet megvenni, főleg nem ilyen áron.

AliceWake
Egy kezemen meg tudom számolni, hányan játszottuk végig az újabb kampányokat. Tulajdonképpen én is csak azért, mert fizettek érte. Az utóbbi évek sztorijainak minőségét és tartalmát nézve lehet, hogy nem akkora gond, hogy ilyen már nincs. Cserébe a többi tartalom most egész jó lett.

008

ELŐZETES

EXIMIUS: SEIZE THE FRONTLINE

Feléledt a trend, hogy kevert műfajú játékok készülnek, amiből a stratégia/akció mix sem maradhat ki. A kérdés az, hogy működik-e?

028

TESZT

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Kampány nélkül, br móddal tért vissza a Black Ops-sorozat, ami sokaknál kivágta a biztosítékot. De nem nálunk. Mi élveztük.

038

TESZT

SOULCALIBUR 6

Kevéske kihagyás után a Soulcalibur visszatért a gyökerekhez, így a verekedés nosztalgikus, mégis modern, mi pedig pont ezt vártuk.

042

TESZT

PATHFINDER: KINGMAKER

Az utóbbi években a nosztalgikus RPG-k reneszánsza miatt folyton áradoztunk a műfajról, de elérkezett az idő, hogy elégedetlenkedjünk.

Tartalom

EARLY ACCESS

008 Eximius: Seize the Frontline
010 Parkasaurus
012 Jump Force
014 Assetto Corsa Competizione
015 Visage
016 Stellar Tactics
018 Battlerite Royale
020 The Light Keeps Us Safe
021 Retro Synthesis
022 Breathedge
024 Warparty

TESZT

028 Call of Duty: Black Ops 4
032 Thronebreaker: The Witcher Tales
034 American Truck Simulator Oregon
035 Return of the Obra Dinn
036 Project Hospital
038 Soulcalibur 6
040 Warriors Orochi 4
042 Pathfinder: Kingmaker
046 Mega Man 11
048 Achtung! Cthulhu Tactics
051 NBA 2K Playgrounds 2
052 The Council
054 My Memory of Us
056 Dakar 18
058 Space Hulk: Tactics
060 Assault Spy
061 Disgaea 5 Complete
062 WWE 2K19
064 Project Cars 2 DLC-k
066 LEGO DC Super-Villains
068 Sinner: Sacrifice for Redemption
069 Project Warlock
070 Starlink: Battle for Atlas
072 Pinball FX3 - Williams Pinball: Volume 1
073 Super Mario Party
074 Astro Bot Rescue Mission
074 Dark Eclipse
075 The World's End With You: Final Remix

HARDVER

086 Intel helyzetjelentés
088 Asus RoG Strix Fusion Wireless teszt
090 Razer Kraken Tournament Edition teszt
091 Trust GXT 890 CADA teszt
092 ASUS RTX 2080/2080Ti teszt
095 Xperia XZ3

ROVATOK

076 Mobiljátékok
078 Hazai termés
082 Radar alatt
084 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 058

SPACE HULK: TACTICS

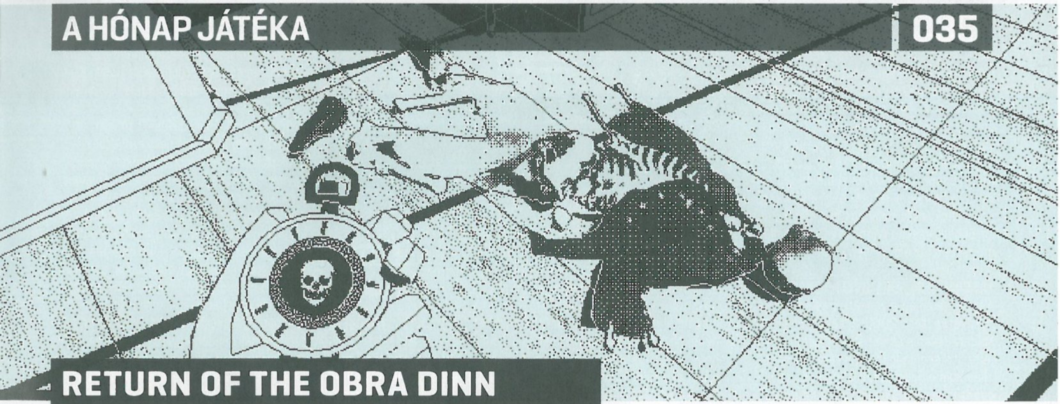
Nem is olyan régen mentünk utoljára génorzókra vadászni, ám a kooperatív, taktikai alapú FPS végül igen csúfos kudarc volt a Focus Home számára. Idén kiköszörülik a csorbát, ez a hajótisztogatás pedig maga a megtestesült rémálom.

A HÓNAP ELŐZETESE 010

PARKASAURUS

Őslényparkot építettünk a közelmúltban, de véletlenül sem ilyet. A korai hozzáférésben lévő játék ugyanis komoly menedzselést, rengeteg lehetőséget és nagyszerű szórakozást kínál már most. Ráadásul abba is beszólunk, milyen állatokat szerzünk be és honnan.

A HÓNAP JÁTÉKA 035



RETURN OF THE OBRA DINN

Elcsépeltnek tűnhet, de nem a méret a lényeg, és nem a külső számít. Előbbit nem tudjuk bizonyítani, utóbbit igen, hiszen egy, a látványvilág szempontjából elmaradott kaland lett a hónap játéka. Wilson majd elmeséli, mivel érdemelte ki ezt a címet.

TELJES JÁTÉK:

11CCQ9NAWYYADWZFDL25

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

ESET KÓD: WXYVV4DH

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. december 15-ig érvényes.

MIKOR A NAP VÖRÖSRE FORDUL

THE RED SOLSTICE

[ÍRTA ASTRODAVE] E havi teljes játékunk leginkább a „gondolkodó ember shootere" kategóriába illeszthető be; a screenshotok alapján ugyan könnyen gondolhatnánk, hogy csupán agyatlan mészárlásról van szó, aki azonban ész nélkül halad előre, könnyen rémségek martalékává válik.

A legtöbb alkotás szerint kicsiny bolygónkra meglehetősen aggasztó jövő vár: becsapódó meteoritok és idegen lények inváziója mellett környezeti katasztrófák leselkedhetnek ránk. A Horvátországbeli Ironward csapat első művében sem éppenséggel a tarka réten, a kék ég alatt mosolyogva pillangókat kergető gyerkőcök jutnak főszerephez – sokkal inkább állig felfegyverzett, mindent látott, sebhelyes arcú veteránok, akik hatalmas mordályokkal a kezükben, vaskos páncél alatt próbálják megvédeni az emberiség utolsó bástyáit.

LASSAN JÁRJ, (KICSIVEL) TOVÁBB ÉRSZ

A sztori alapján a végzetes esemény bekövetkeztére 2060-ig kellett várni, a Földön ugyanis ekkor söpört végig egy pusztító erejű vírusos járvány. Minden ellenállás elégtelennek bizonyult, a gyorsan terjedő ragály ráadásul nem ölte meg a szerencsétleneket, hanem a megfertőződötteket valamiféle torz lénnyé deformálta. A hatóság nem volt képes idejében beavatkozni és megfékezni a tomboló dögvészt, ezért ellenszer hiányában néhány befolyásos cég egyedül az űrprogramban látott megoldást, és a planéta evakuálásába kezdett. A Vörös bolygó ideális menekülési célpontnak tűnt, így a megmaradt egészséges emberek kiválogatását és elszállítását követően a veszély elhárítottnak tűnt.

Az új időszámítás szerint a Föld utáni 117. évben a friss otthon lakhatóvá tétele megfelelő ütemben halad, azonban egy pusztító vihar következtében megszakad a kapcsolat a bázis és többi humán település között. Egy megavállalat úgy dönt, hogy a legtapasztaltabb katonáiból álló egységet küldi ki az ügy kivizsgálására – a megérkezést követően elénk táruló roncsok, működésképtelen berendezések és a mindenfelé heverő hullák látványa pedig egyértelművé teszi, hogy az elővigyázatosság kétségkívül indokolt volt.

A The Red Solstice játékmenete leginkább a Blizzard RTS-einek azon pályáira hasonlít, amelyeken a nyersanyaggyűjtés és építkezés helyett különféle egységeket kellett eljuttatni a térkép bizonyos pontjára, miközben kisebb-nagyobb teendőket hajthattunk végre. Feladatunk ezúttal sem kevesebb, minthogy négyfős miniseregünk parancsnokaként megpróbáljuk helyreállítani a rendet, miközben a minden irányból özönlő rémségek hordái között igyekszünk utat törni magunknak a cél felé.

Kalandjainknak és a túlélésért folytatott harcnak több módon is nekikezdhetünk: a fokozatosan nehezedő szinteket kínáló egyszemélyes kampány remek lehetőséget biztosít az irányítás és a kisebb trükkök elsajátításához. Érdemes ezzel is foglalkozni, ugyanis a lopakodásnak és a megfontolt haladásnak jóval nagyobb haszna van, mint a rohanva előrenyomulásnak: a szakadatlanul hömpölygő szörnyáradat könnyedén maga alá gyűrheti még a legképzettebb katonát is. A csapat vezetőjeként igyekszünk tehát minden egyes lépésért megküzdeni, miközben társaink fedeznek minket, és ugyan a romok szemmel láthatóan komoly pusztításról árulkodnak, a törmelékeket, megmaradt barikád-roncsokat fedezékként használva ideig-óráig bevédhetjük magunkat; taktikai módba kapcsolva lelassul az idő folyása, ennek segítségével pedig egyszerűbben helyezhetjük el egy-egy emberünket a biztonságos pontokon. Ez különösen jól jön abban az esetben, amikor például a lények egy gócpontját kívánjuk kiiktatni: miközben a kapitánnyal a bombát igyekszünk elhelyezni, addig a többiek a fedezék mögül vigyáznak ránk. Habár a környék igencsak ütött-kopott állapotban van, egyes épségben maradt szekrényeket átkutatva hasznos eszközöket zsákmányolhatunk: többek között elsősegélycsomagot, detonátorokat vagy éppenséggel lőszerutánpótlást,

ADATOK

KIADÓ
Nkidu Games Inc.

FEJLESZTŐ
Ironward

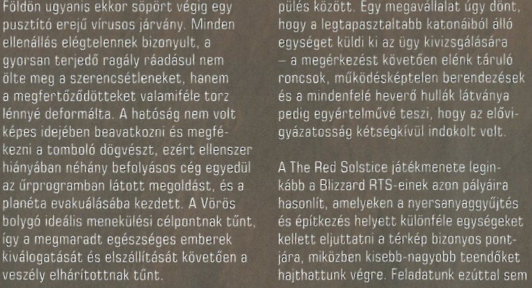
MŰFAJ
taktikai top-down shooter

INFO

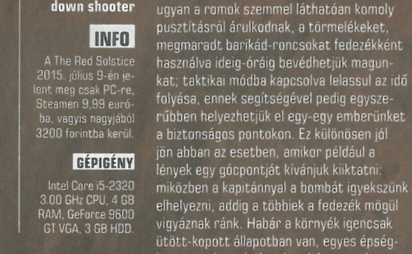
A The Red Solstice 2015. július 9-én jelent meg csak PC-re, Steamen 9,99 euróba, vagyis nagyjából 3200 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2320 3.00 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce 9600 GT VGA, 3 GB HDD.



Az ész megáll, micsoda csata alakulhat ki egyetlen magazin miatt. Persze, valahol ez is érthető, ha az új PC Gururól van szó.



Nagyon fontos, hogy lehetőleg mindig fedezzék egymást az embereink, illetve fedezék mögül irtsák a szörnyetegeket.

de nyitott szemmel járva, az elszórt PDA-k által bővebb információkhoz is juthatunk a történtekkel kapcsolatban. Főhősünk képes továbbá bevilágítani a sötétebb zugokat, illetve rövid ideig futni, mindemellett segítségképpen bekapcsolhatjuk az automatikus tüzelést is, ami kényelmes, azonban roppant municióirabló lehetőség.

KELL EGY CSAPAT

A bevetések közötti szünetekben lehetőségünk nyílik szakaszunk összeállítására, valamint a megszerzett tapasztalati pontok szétosztására. Számos karakterosztály közül választhatjuk ki a számunkra szimpatikusakat, akik egy-egy terület szakértői: a terep tisztogatásához elengedhetetlen a nehéz fegyverzetet és komoly páncélzatot viselő katona, aki mellett jó szolgálatot tesz a felcser, amikor a sebek gyógyításáról, a mérgezés kúrálásáról, netán egy törött csont összeforrasztásáról van szó. Választhatunk továbbá robbantásban jeleskedő szakértőt, fürge mozgású felderítőt, netán komoly tűzerőt biztosító, ám lomhább nehéztüzért, vagy akár lángszórójával a közelébe merészkedőket felmelegítő katonát, de jelentem, a mesterlövész is szolgálatra jelentkezik.

Bármelyik mellett döntsünk is, mindegyikük rendelkezik saját, egyedi képességgel és általános tulajdonságokkal, mint például páncélzat és életerő (illetve ezek újratöltődésének mértéke), kiosztott sebzés, továbbá a fegyverzet újratöltésének sebessége. Puskából kétfélét is magunkkal vihetünk, ami jól jöhet abban a szorult helyzetben, amikor is az elsődlegesből kifogy a töltény, és nincsen a közelben utánpótlási lehetőség.

A sztori megismerését követően próbára tehetjük megszerzett harctéri tudásunkat a 8 főre tervezett kooperatív többszemélyes csatákban is. A folyamatosan érkező megbízatásokat természetesen saját cimborákkal a legélvezetesebb elvégezni, gyakorlásképpen pedig szólóban is nekiindulhatunk – ebben az esetben társainkat a gép irányítja. Annak ellenére, hogy a játék jó pár éve jelent meg, még mindig találni aktív társakat, ezenkívül a Discord csatorna közreműködésével is toborozhatunk magunk mellé némi segítséget.

MARSI KRÓNIKÁK

Élvezetes, ám komoly odafigyelést és taktikai érzéket kívánó alkotás a The Red Solstice – elegendő csupán egyszer meggondolatlanul előresietni, és máris egy legyűrhetetlen falkányi rémséggel kerülünk szembe. Míg az első pár pályán viszonylag szabadon bejárhatjuk a szektort, addig a későbbiekben még könnyebb fokozaton is meg kell küzdeni minden megtett lépésért. Több nehézségi szint választható tehát, ám míg a legalacsonyabban csapatunk elhullását követően korlátlanul újrapróbálkozhatunk, addig a többiben limitált számú lehetőséget kapunk. A brutális hardcore kihívást választók pedig elfogadják, hogy a sereg összes tagjának elesése esetén nem csupán az adott pályán nem kapnak újabb esélyt, de magát a kampányt is elölről kezdhetik – ezzel az opcióval csak a biztos kézzel rendelkezők éljenek.

A grafikai megvalósításra nem igazán lehet panasz, a kamera forgatható, és bármikor ránagyíthatunk a játéktérre, a sivár és nyomasztó hangulatról a szanaszét heverő szétmarcangolt tetemek, roncsok és idegen eredetű nyálkatócsák gondoskodnak, mindehhez csak hozzátesznek a kietlenséget sugárzó zenei betétek, a távolból hallatszódó hörgések és a szakadatlan gépfegyverropogás. Elsősorban azok fogják megtalálni a számításukat a játékban, akik szeretik az afféle műveket, mint például az Alien Swarm: Reactive Drop, a Helldivers, netán a jó öreg Shadowgrounds. Ráadásul a pozitív visszajelzéseknek köszönhetően Solstice Chronicles: MIA néven már egy folytatás/mellékág is megjelent, a fejlesztő csapatnak ezenkívül további tervei is vannak, hiszen a készülőben lévő, multiplayerre fókuszáló SC: Survivorsön túl jövőre még egy rész várható a Solstice Commanders képében. Ha azok is hasonló minőségűek lesznek, mint a The Red Solstice, akkor nem lesz okunk a panaszra.

> A The Red Solstice egy igazi gyöngyszem az elmúlt évek kínálatában, így külön öröm, hogy teljes játékként átadhatjuk megbecsült olvasóinknak.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

BATTLEFIELD MADÁRTÁVLATBÓL

EXIMIUS SEIZE THE FRONTLINE

[IRTA TENEBRA]

Azért nagyon ritka jelenség az FPS-RTS hibrid, mert az első személyű lövöldék és a valós idejű stratégiák igen távol állnak egymástól, játékmenetükben és irányításuk miatt is. Vannak azért sikeres próbálkozások, melyek közé egyszer majd a maláj Eximius: Seize the Frontline is oda tartozhat.

Manapság majdnem minden játék kötelező eleme a szerepjátékos fejlődésrendszer a különféle képességfákkal és extrákkal (remek példa az Assassin's Creed Odyssey), és az RPG-k és az akciójátékok, vagy éppen a szerepjátékok és a stratégiai játékok annyira nem is állnak távol egymástól.

Szokatlanabb a TPS/FPS és az RTS/MOBA játékok hibridje, tulajdonképpen egy kezünkön meg tudjuk számolni, hány ilyen sikeres (Giants: Citizen Kabuto, Hostile Waters: Anteus Rising, Freeman: Guerrilla Warfare) és kevésbé sikeres (Rise and Fall: Civilizations at War, Battleborn) próbálkozással találkozhatunk a játéktörténelemben. Az egyelőre korai hozzáférésű címként elérhető maláj fejlesztésű Eximius: Seize the Frontline még akár a sikeres FPS-RTS keverékek táborát is gyarapíthatja.

ÖLD MEG A TÁBORNOKOT, SZÉTSZÉLED A SEREG!

Az Eximius készítésének története 10 évvel ezelőttre nyúlik vissza, a malajziai Ammobox ugyanis 2008-ban prezentálta először a játékot, mely 2016-ban került be Steam Greenlightba, és idén szeptember végén jelenhetett meg korai hozzáférésű címként.

A hosszú fejlesztési idő alatt mégsem sikerült épkézláb történetet integrálni a játékba. Csak a hivatalos weboldalon elérhető sajtóanyagból tudjuk meg, hogy a nem is olyan távoli jövőben, egy posztapokaliptikus világban járunk (ehhez képest mondjuk, elég szép nagyvárosokban zajlanak a küzdelmek), melyben két frakció, a Global Security Force (GSF) és az Axeron Corporation (AXR) képviseli a hatalmat, és eleinte együtt harcolnak a mutánsok ellen (akikkel a tesztidőszak alatt nem találkoztam), később azonban egymással is összetűzésbe kerülnek.
A korai hozzáférés támogatói ebben a háborúban vehetnek részt a beígért egyjátékos kampány, az offline skirmish mód vagy a többjátékos PvE, illetve PvP formájában.

ADATOK

KIADÓ
TheGameWall Studios

FEJLESZTŐ
Ammobox Studios

MŰFAJ
FPS, RTS

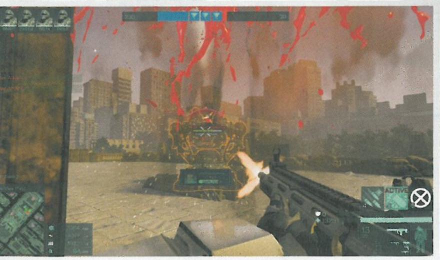
MEGJELENÉS
2018.09.28.

STÍLUSMINTA

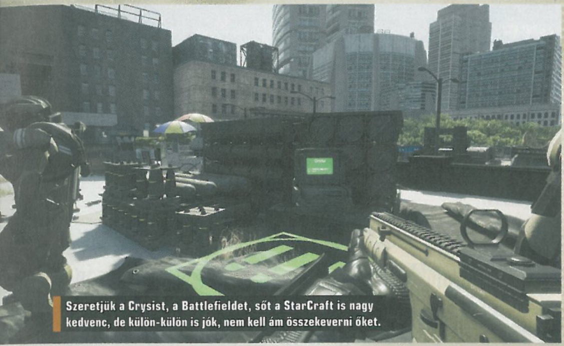
Giants: Citizen Kabuto
2000 (INTERPLAY ENTERTAINMENT)

Battleborn
2016 (2K)

Sztorit tehát az Eximius jelenlegi állapotában ne nagyon várjunk. Beledobnak minket a sűrűjébe, így a három elérhető pálya egyikén parancsnokként elkezdünk építkezni és katonákat képezni, vagy tisztként csatába vonulunk a mellénk rendelt 5-6, gép által irányított egységgel. Az Ammobox műve nagyon sok mindenben hasonlít a Battlefieldekre, csak éppen itt a parancsnok szerepét felvállaló játékos úgy építkezik, mint egy RTS-ben, és az FPS-nézetből játszó tisztek, valamint a GSF-nél a mérnökök, az AXR-nél az alapegységek (Scoutok) által elfoglalt stratégiai pontok nemcsak a győzelemhez segítenek közelebb jutni (ezt a célt szolgálja a három fő Victory Point), hanem az építkezéshez és egységgyártáshoz szükséges erőforrásokat (pénz, energia, lőszer) is biztosítják. A tisztek a hozzájuk rendelt katonáknak (van köztük támadó, támogató és építész/javító egység is) alapvető parancsokat („Kövess!", „Tartsd a pozíciót!", „Előre!" stb.) is kiadhatnak, de a térképet madártávlatból szemlélő parancsnokot alakító játékos ezt akár felül is bírálhatja. A katonákon kívül pedig természetesen mindkét oldal bevethet légi csapást és



Nos, bármennyire is érdekes a koncepció, ha nem sikerül több egyéniséget adni a játéknak, a szemben lévő füstbe ment terv lesz csak.



Szeretjük a Crysist, a Battlefieldet, sőt a StarCraft is nagy kedvenc, de külön-külön is jók, nem kell ám összekeverni őket.

Egy egészséges mutáns

Az FPS-RTS hibridek ritkák, mint a fehér holló, és ennek tetejébe még kevesebb az életképes egyed. Az egyik ilyen sikeres mutáns volt a 2000-es évek elején az Interplay és a Planet Moon gondozásában PC-re és PS2-re is megjelent Giants: Citizen Kabuto. A máig igen stílusos grafikával megáldott Giantstől sokat tanulhat az Eximius, mert amellett, hogy remekül ötvözte az akció- és stratégiai játékok elemeit, egyedi világgal és sztorival támogatta meg az egyjátékos módot. A Giantsben három fajjal (a StarCraft terranjainak karikatúrái, a Meccarynok, a vízi tündékre emlékeztető Sea Reaperek és a címszereplő óriásszörnyek, a Kabutók), teljesen eltérő játékstílusban garázdálkodhattunk a hatalmas bolygó méretes pályáin. Bár a Meccarynokkal a bázisépítés kicsit nehézkes volt, és a mentési rendszer teljes hiánya néha igen frusztrálóvá tette a Giantset, a játék a mai napig élvezetes és dinamikus szórakozást nyújt. Kár, hogy a Planet Moonnak ezután csak egy közepes Armed & Dangerousre futotta.

járműveket (tankokat, harckocsikat), melyek közül az utóbbiakat FPS-módban, a csatatéren közvetlenül irányítani egyelőre sajnos nem lehet.

Az oldalanként 5-5 (1 parancsnok és 4 tiszt) játékost engedélyező multiban ez a rendszer jól működik, már ha találunk annyi emberi felhasználót, amennyi szükséges az élvezetes játékhoz. Jelenleg kevesen vannak a szervereken, így sokszor kényszerültem offline skirmisht játszani, ahol mindenképp nekem kellett a parancsnokot és a csatába vonuló egyik tisztet is alakítani. A Q billentyű lenyomásával könnyedén válthatunk a madártávlati és az FPS-nézet között, ám villámgyors dél-koreai StarCraft-veterán legyen a talpán, aki egyszerre tud bázist építeni, egységeket képezni és pontokat foglalni. Ráadásul az Ammobox tipikus hibát vétett: a mesterséges intelligencia által irányított tisztjeink értelmi képességei egy tál beáztatott lencséével vetekszenek (csak rohannak előre, így a hozzájuk társított katonák is mennek a levesbe), miközben gépi ellenfelünk a Blizzard játékaihoz hasonlóan túl agresszív, és csal is. Így az offline játék vagy a PvE multi is leginkább a rushról szól. Pedig vannak itt pofás fejlesztések, melyekkel brutálisabb fegyverekhez (rakétavető, spéci sörétes puska, géppuska) és a speciális képességekkel (a Crysisből ismerős erőnövelés és energiapajzs) rendelkező csatapáncélhoz juthatunk. Ám a Victory Pointok ellenőrzésével simán lehet győzni, mert ha több VP-nk van, az ellenség erejét jelző pontszám rohamosan csökkenni kezd a maximális 500-ról a vereséget jelentő 0-ra. Így nem tökölhettem sokat, alap géppuskával foglalgattam a stratégiai pontokat, építtettem köréjük 1-2 védelmi löveget, majd „hadd szóljon!" alapon mentem is tovább.

Tipikus hibába estek a játék készítői, mert amúgy lenne benne fantázia, de sikerült már a kezdeti szakaszban erősen túlárazni.

SZEGÉNY EMBER BATTLEFIELDJE?

A jó alapokra épített Eximius egyik nagy problémája tehát, hogy szerverei konganak az ürességtől, bár legalább a napokban az alkotók jelentősen átláthatóbbá tették a meccskeresést. Továbbá igen kevés a három, egymástól nem nagyon különböző nagyvárosi térkép (Downtown, Express, Central), melyeken még tengernyi pályatervezési hibát szúrhatunk ki. Például az épületek takarása miatt RTS-módban nehéz rákattintani egy-egy erőforrásra, hogy elfoglaljuk azt. A Central nevű harmadik pályán az egyik Victory Point egy magasabb platformon helyezkedik el, ahová olyan lépcső vezet, melyre fel kellene ugrani. Az ugrás persze meghaladja katonáink képességeit, így kerülőutat kellett keresnem, vagy nekem kellett elfoglalni a VP-t, ami értékes időt vett el tőlem.

Ilyen és más bugokkal is tele van még a program, de ezen egy korai hozzáférésű játék esetében nem szabad meglepődni. Rendszeres volt például, hogy parancsnoki módban eltűnt az egér, és inaktívvá vált minden gomb, így nem tudtam kijelölni az egységeket, illetve a grafikai beállításokat valamiért minden indításkor alaphelyzetbe állította a program. Az alapokat elmagyarázó kiképzőmód állapota pedig a frissítések után is katasztrofális, mivel egy bug miatt nem lehet befejezni a tréninget. Avagy egy ponton arra kér a játék, hogy rendeljem magamhoz a legyártott egységeket, csak éppen nem lehet FPS-ből RTS-nézetbe váltani. Így lehetetlen végrehajtani azt az utasítást, hogy jelöljem ki a bal gombbal az egységet, kattintsak a „hozzárendelés" feliratra, majd a saját karakteremre.

Emellett a térképekhez hasonlóan a GSF és AXR egységeire is ráférne a nagyobb változatosság. Persze a GSF amolyan régivágású katonai alakulat robbanószerekkel (légicsapások) és hús-vér egységekkel, míg az AXR futurisztikus, támadó (a Terminatorokra emlékeztető kőkemény Iron Guard) és támogató (lőszert és életerő csomagokat szállító Mule) robotokra, valamint energiacsapásokra alapoz. Ám a két oldal taktikája között nincs lényeges eltérés: az AXR kicsit lassabb, de erősebb is a GSF-nel, ami nehezíti a rusht.

A fejlesztők útiterve még sok fejlesztést ígér. Jönnek az új térképek, új egységek és az új aktiválható alapvető fejlesztések (ezek közül csata előtt 5-öt választhatunk ki, és páncélbónuszokat vagy extra támadásokat adnak). A programban tehát van potenciál, ám az ördög a részletekben rejlik. Ha az Ammobox tökéletesre is csiszolja a játékmenetet és a multit, az RTS-FPS hibridizáción kívül nem sok egyediséget tud felmutatni a jelenleg elég drága, 28 eurós (nagyjából 9050 forintos) Eximius, és a háttérsztori teljes mellőzése is erősen csökkenti a motivációt, hogy a legújabb Battlefield vagy Call of Duty helyett (vagy akár mellett) erre ruházzanak be a virtuális parancsnok- vagy tisztjelöltek.

ÁLLATFARM

PARKASAURUS

[ÍRTA **WILSON**]

Ami nem ment Góliátnak, az megy Dávidnak: egy kétfős csapat alkotói 19-re lapot húztak a dinóparkos mezőny szinte egyszereplős piacán, hogy szerényebb erőforrásokkal mutassák meg, milyen is egy igazán tartalmas, szórakoztató és kihívásban gazdag parkmenedzselős játék!

A medence nagyon fontos tereptárgy, no, nem a dinóknak, hanem inkább a menedzsernek, aki aztán jókat lubickolhat.

Az empirizmus filozófiai nézete szerint az ismeretekre csak a tapasztalataink segítségével tehetünk szert, mindez pedig a tudományos megfigyeléseken, kísérleteken alapszik. Ha pedig elismerjük, hogy ez egyáltalán nem hülyeség, és van benne ráció, akkor az sem tűnhet annyira földtől elrugaszkodott kijelentésnek, hogy a tycoon játékok jelenlegi reneszánszának egyik, ha nem a legnagyobb kirobbantója a 2012-ben elstartolt Prison Architect. A legendás, egyben az anyagilag is kifizetődő független játékfejlesztés egyik úttörőjének tekinthető, története során rengeteg változáson átesett Introversion Software, avagy egészen pontosan Mark Morris és Chris Delay játéka fogott egy totálisan alulreprezentált témát (börtönök), és azt tycoon játékként dolgozta fel, a kevés erőforrást és még kevesebb pénzt áramvonalasított kijelzőkbe és irányításba, illetve egy réteges játékmenetbe forgatva át.

A korai hozzáférés programjának egyik első és legsikeresebb darabja pedig úgy beérett, hogy az abban látható vázat azóta már számtalan más témában láthattuk viszont – legutóbb a Dwarf Fortress szellemiségét tökéletesen továbbörökítő RimWorldben –, és azóta minden évre jut minimum egy kiemelkedően jó tycoon. 2018 vége felé pedig megint egy kétfős csapat ugrik fejest a parkmenedzser játékok csodálatos világába.

THESAURUS

A Prison Architect és a Parkasaurus között igazából csak annyi a különbség, hogy itt nem embereket kell a külvilágtól elzárva tartani, hanem dinoszauruszokat, a Jurassic World Evolutiontól eltérően ezt pedig nem az emberiségtől tisztes távolságra lévő lakatlan szigeteken kell megtenni, hanem egyenesen egy autópálya mellett, mintha csak egy Disneylandet húznánk fel. Igaz, ott nem nagyon fenyeget az a veszély, hogy egy megrészegült Donald Kacsa vagy Mickey egér felfalja a vendégeket.

De hiába beszélünk ősállatokról, a Parkasaurus lényei még akkor is meglehetősen barátságosak, amikor a kerítést szétszaggatva kezdenek őrült dühöngésbe – lehet, hogy vérmérsékletüket az is pozitív irányba változtatja, hogy kalapot, sálat vagy akár napszemüveget is rájuk lehet rakni...

Persze az építés és menedzselés egyáltalán nem itt, hanem egy teljesen üres, elképesztően hatalmas terület felett veszi kezdetét, ahol létre kell hoznunk egy olyan, látványos és változatos parkot, amely közben sokkal több pénzt is termel, mint amibe a fenntartása kerül. Az építkezés folyamata szerencsére halálosan egyszerű és maximálisan intuitív: a négyzetes cellákra osztott mezőket kvázi meg kell festeni azzal, amivel épp jónak látjuk.

Ez lehet sima gyalogút (vagy 6 különböző dekorációval), ahol a látogatók és a személyzet is közlekedni tud vagy kerítés, amely elzárja a lényeket. Ezen belülre nemcsak dekorációs, de gyakorlati szereppel rendelkező tereptárgyakat és terepmódosítókat is kell rakni, mivel dinoszauruszból már most vagy félszáz van, és mindegyik egyedi követelményekkel rendelkezik, mindegyik mást igényel.

ADATOK

KIADÓ
WashBear

FEJLESZTŐ
WashBear

MŰFAJ
menedzsment

MEGJELENÉS
2018.09.25.

STÍLUSMINTA

Planet Coaster
2016 (FRONTIER DEVELOPMENTS)

Jurassic World Evolution
2018 (FRONTIER DEVELOPMENTS)

TEA REX

A legalapabb és legfontosabb tulajdonság az éghajlat: ez határozza meg, hogy a karámban pontosan milyen körülményeket kell teremteni ahhoz, hogy a dinoszaurusz ne fosszíliaként végezze egy unalmas, esős vasárnapon. Biomeból alapvetően három különböző fajta van – erdő, tajga, sivatag –, de ezeken belül is vannak alegységek, melyek mindegyikét komolyan finomhangolni kell. Ehhez elég csak fákat, bokrokat, köveket használni, illetve azokat a terepmódosító eszközöket, melyekkel dombok, hegyek, völgyek alakíthatók ki. Ezek és a víz összessége adja ki azt a biodiverzitást, ami a dinók boldogságához kell, nem mellesleg közben még nagyon csinossá is varázsolják az elkerített részt. Természetesen ennek mérete is számít, hiszen minden lénynek kell egy saját élettér, és bár akár öt-hat is bezsúfolható egyetlen adott területre, ez rövid időn belül depresszióhoz, rosszabb esetben konfliktushoz vezethet. Ezért mielőtt új tojást keltetünk ki, érdemes megbizonyosodni arról, hogy van-e kapacitása a kiszemelt résznek egy újabb lakó, a következő dinó befogadásához.

Ha mindig arról álmodtál, hogy dinókat nevelgetsz, parkot építesz, kiszolgálod a látogatók igényeit, illetve folyamatosan fejlesztgetsz azért, hogy mindez újra és újra meglepetésekkel teli legyen, ez a legjobb választás.

A borzasztóan jól kialakított kijelzőnek hála ez egyáltalán nem komplex feladat, az egyszerű ikonok mellett egy kevéske felirat is szól, ha valamiben esetleg hiányt szenvedünk, vagy ha még finomhangolásra van szükség, így a karámok kialakítása legalább annyira élvezetes része a parkmenedzsmentnek, mint bármi más. A bármi jelen esetben pedig nagyon sok dolgot jelent, mert a végtelenül egyszerű játékmenetet szórakoztató minijátékok és egyéb aspektusok teszik változatossá és izgalmassá.

DINKASZAURUSZ

Új dinókat, épületeket és tereptárgyakat például kutatással lehet szerezni, és mindegyiknek megvan a maga kis saját területe. A dinoszauruszokat és a hozzájuk kötődő dolgokat szívekkel lehet megnyitni: ezeket a nap végén kapjuk minden egyes boldog dinó után, így fontos, hogy minél több és minél jobb állapotban levő lény legyen a parkban. Ahhoz viszont, hogy a park ezt a célt ki tudja szolgálni, természetesen fejlesztésekre van szükség, melyeket tudománypontokból kell finanszírozni. Ezt kutatóállomás felállításával, oda egy tudós felbérlésével lehet szerezni, aki hozzáértésétől és egyéb tulajdonságaitól függően percenként ontja magából a tudományt. Értelemszerűen ehhez a kettőhöz – a szívet és a tudománypontokat használó kutatáshoz – egy nagyon komoly fejlesztési fa társul, ahol egy tonna kifejleszthető cucc vár arra, hogy megszerezzük és élesben is felhasználjuk őket. A fejlesztés jelenleg egyáltalán nem kiegyensúlyozott, már 3-4 óra játékkal simán ki lehet maxolni mind a két fát, mert ha egyszer beindul a gépezet, azaz elkezd ömleni minden pont, onnantól kezdve szinte önjáróvá válik a teljes rendszer.

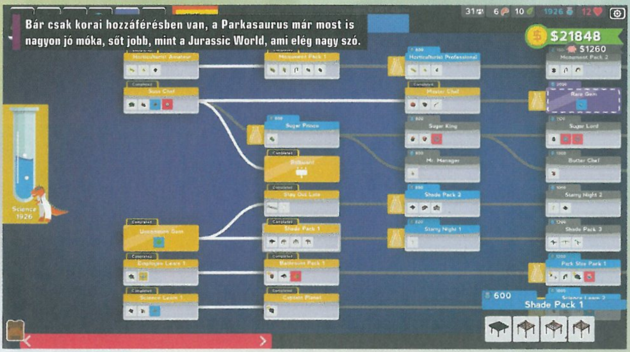
A pénzt persze a látogatók hozzák, akik azért jönnek a parkunkba, hogy dinókat bámuljanak. Őket pedig alapvetően nem vásároljuk, hanem létrehozzuk. Tudományos csapatok küldhetők át egy portálon a múltba, ahol egy aknakeresős minijáték keretén belül lehet kiásni a földből a fosszília darabokat: összesen négy komponenst megkaparintva lehet dinótojásokat összepattintani, melyeket megfelelő biome-mal rendelkező karámokba dobva lehet kikeltetni, így növelve a helyi dinópopulációt.

A teljesen manuális dinókeresés sajnos azért rövid időn belül kissé unalmassá válik, és profitabilitása is eltúlzott – idővel nemcsak a fosszíliákban lehet dőzsölni, de a pénzben is, mert a föld alól az is elő szokott kerülni.

VEGETASZAURUSZ

Panaszkodni emiatt persze nem lehet. Kezdetben az épületek egy része irreálisan drága, de idővel muszáj lesz mindenféle dologgal benépesíteni a parkot, mert ezek az átkozott látogatók szeretnének enni, inni és költeni is, ezért egy valóságos ételudvart kell kialakítani a hot dog árusokból, hamburgerkészítőkből, cukrászatokból, szuvenír- és lufishopból és hasonló hasznos kiszolgálóegységekből. És persze az sem árt, ha közben gondoskodunk a dekorációról, a takarításról, és a biztonságról is, így egy komplett háttérstábot kell felbérelni, amely ezen feladatokat el tudja látni.

A Parkasaurus így temérdek más játék ismertetőjegyeit tudja felvonultatni, a Theme Parktól kezdve a RollerCoaster Tycoonon át egészen a klasszikus Dinopark Tycoonig. Ha pedig figyelembe vesszük azt, hogy a Parkasaurus mindössze két ember munkája, a pre-alfa változat pedig már most tartalmasabb, mint a nyár egyik brutálisan túlárazott csalódása, a Jurassic World Evolution, akkor kétség sem férhet hozzá, hogy melyik az a park, ahová épeszű ember jegyet vált. Mert itt aztán tényleg semmin nem spórolnak!



Bár csak korai hozzáférésben van, a Parkasaurus már most is nagyon jó móka, sőt jobb, mint a Jurassic World, ami elég nagy szó.

BALHÉ AZ OSZTÁLYTALÁLKOZÓN

JUMP FORCE

[ÍRTA BRITPOPPER] **A Weekly Shonen Jump mangaantológia közel 50 éve, heti rendszerességgel szállítja olvasóinak a betevőt, kedvenc sónen sztárjainknak közös, a közelgő jubileum alkalmából alakuló balhéjába pedig egy zárt béta keretein belül tekinthettünk be, hogy megnézzük, hogyan verik egymást laposra az ismert anime karakterek.**

A Jump Force alapötlete a Dragon Ball XenoVerse és az újkori Naruto-játékok kedvelőinek már ismerős lehet: adott egy online közeg, ahol szabadon mászkálhatunk, real time látva a többi játékost, akikkel beszélgethetünk, de akár harcolhatunk is. Az erre szolgáló lobby egyelőre nem túl szemrevaló, a bétában pedig csak az online harcok működtek 1 vs 1 módban, valamint az 1 vs CPU segítségével a gép kegyetlen öklét ismerhettük meg. A többi játékos között előre meghatározott avatárokkal lehetett elvegyülni, ezeken viszont jól látszott, hogy az ismert szereplők ismert Namek bolygó és a hegyi tisztás is szerepelt, ezek közül pedig néhánynál sikerült az intenzív ütésváltások folyományaként képernyőt váltani, úgyhogy feltételezem, többszintes harcterekre van kilátás. A Jump Force grafikailag már most korrekt, a vérszegény központi helyet leszámítva a harcok helyszínei szépek, plusz tele vannak apró érdekességekkel, utalásokkal. Például az egyik metropolis tövében felfedezhető a Thousand Sunny, máshol egy kráterben Raditz utazókapszulája, de vannak még különféle plakátok és egyéb kikacsintások. Az univerzu-

Annyira eldurvult ez a hétvégi kiruccanás, hogy a végére Dragon Ball-hősök estek neki a One Piece rosszfiúinak a Szabadságszobor alatt.

A Jump Force az a várva várt hős-összejövetel az anime-manga stílus rajongóinak, mint a Bosszúállók-filmsorozat a Marvel-fanoknak.

jellegzetességeiből lettek összegyúrva, ergo megelőlegezek egy részletes karaktergenerálót a programnak, ahol kedvünkre válogathatunk a ruhák, kiegészítők és frizurák között.

És hogy milyenek a meccsek? Háromfős brigáddal vonulhatunk harcba, Son Goku, Vegeta vagy Freeza mellett a Narutóból választható volt a címszereplőn túl Sasuke, a One Piece szalmakalapos kalózkapitánya, Luffy, az ő elsőtisztje, Zoro és nagy nemezisük, Black Beard. De ott volt még többek közt Ichigo a Bleachből, valamint a Yu Yu Hakusho és a Hunter x Hunter hősei és főellenségei is, szóval a lista már a zárt bétában is elég impozánsan festett. New York és Hong Kong mellett a DBZ-ből mok kereszteződésére a történet biztosan válasszal fog szolgálni, azonban a bétában minden a nyers összecsapásokról szólt.

IT'S OVER 9000!

Harc közben váltogathatunk hőseink között, és mindegyikőjüknél a rájuk jellemző stílus köszön vissza a speciális támadások mellett. A karakterek kidolgozottsága meglepően részletes, és külön plusz pont jár azért, mert bunyó közben szemmel láthatóan sérülnek, ruhájuk is amortizálódik. Az iszonyú pörgős verekedéseket egyértelműen a speciális támadások dobják fel, melyek könnyen hozhatók be, és mind annyira ultra látványos, hogy az eredeti művek kedvelői örömkönnyeket fognak hullatni. Adott a lehetőség, hogy meccskeresés közben gyakorló módban ténykedjünk, ami nem is árt, mert a valódi játékosoknál már észnél kell lenni, hiszen a könnyedén nyerhető gépi bunyókkal szemben igazi vérre menő küzdelmek alakulhatnak ki. A védekezés, a counter, valamint az ultimate támadások miatt nem lehet összevissza zongorázni, nagyon oda kell figyelni, hogy mit mikor lövünk el, és hiába a legerősebb speciális attack, ha az ellenünk harcoló online játékos épp a pálya másik oldalán tartózkodik, elvégre ilyenkor esélytelen, hogy eltaláljuk – tehát nincs védhetetlen támadás. Ez okos megoldás, taktikázásra kényszeríti az edzett profikat is. A Jump Force az animerajongók körében szinte biztos vétel lesz, a nem éppen túlbonyolított harcrendszer, az ügyesen balanszolt meccsek és a szép grafika miatt pedig már most megáll a lábán. A legnagyobb talány csupán az, hogy megjelenésekor bírni fogják-e a szerverek a tengernyi kiéhezett anime-fan áradatát.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Spike Chunsoft

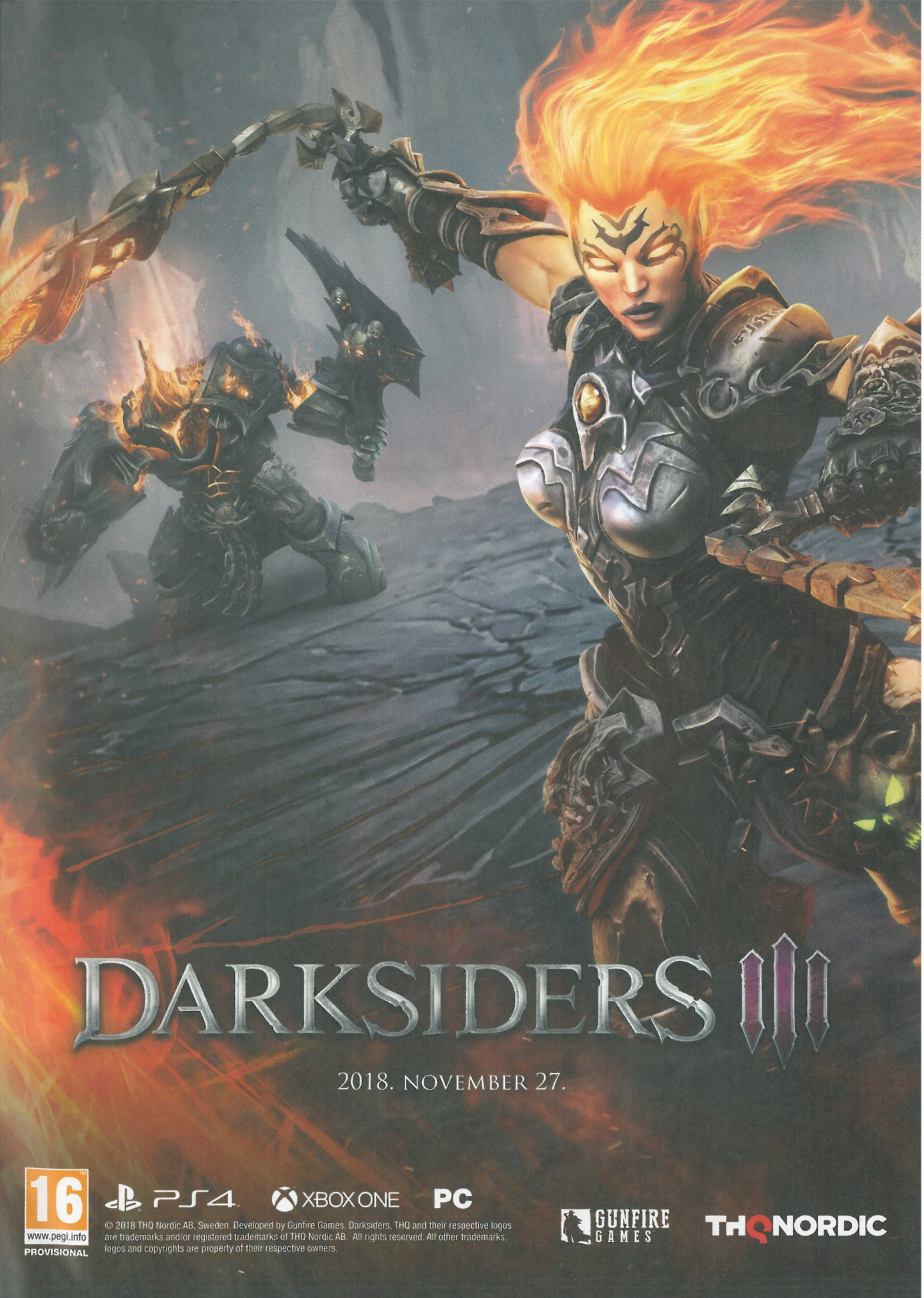
MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2019. február

STÍLUSMINTA

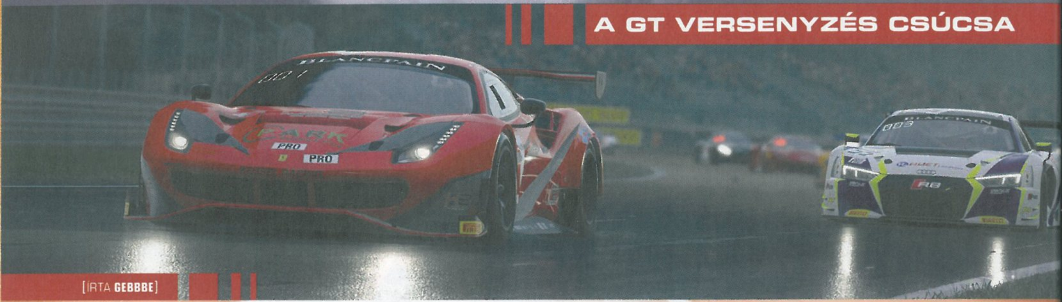
Dragon Ball XenoVerse
2015 (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT)

Naruto: Ultimate Ninja Storm 4
2016 (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT)



DARKSIDERS III
2018. NOVEMBER 27.
16
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS4
XBOX ONE
PC
© 2018 THQ Nordic AB, Sweden. Developed by Gunfire Games. Darksiders, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Nordic AB. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
GUNFIRE GAMES
THQ NORDIC

A GT VERSENYZÉS CSÚCSA



[ÍRTA **GEBBBE**]

A Kunos Simulazioni egy nagyon lelkes olasz csapat, amely 2014-ben tető alá hozta az Assetto Corsát. A játék nagyon nagy sikernek örvendett, de elérkezett a továbblépés ideje, így megszületett az Assetto Corsa Competizione, ami jelenleg ugyan még korai hozzáférésben van, de a tervek már most is impozánsak.

ASSETTO CORSA® COMPETIZIONE
THE OFFICIAL BLANCPAIN GT SERIES GAME

Nem lehet minden tökéletes, így az Assetto Corsa sem volt az. Kiválóan szimulálta a száraz versenykörülményeket, minden további nélkül alkalmas volt egy ideális versenykörnyezet szimulálására. Ennek egyik meggyőző bizonyítéka, hogy a korábban Race 07-en és egyéb SimBin szimulátorokon nevelkedett közönség is azonnal beleszeretett. Néhány körrekordot többek között Michelisz Norbert autóversenyzőnk is magáénak tudhat a programban, ezzel megerősítve a tényt, hogy az meglehetősen közel áll a realitáshoz. Ami viszont a legnagyobb erőssége, az egyben a legnagyobb hibája is. Nem volt lehetőség az éjszakai vezetésre, de még egy nedves aszfaltos felületre sem vihettük ki verdáinkat, ami azért a mai világban nem annyira vonzó. Megjelent hozzá 11 DLC csomag is, tartva az emberekben a hitet, hogy talán másfelé is van lehetőség a fejlődésre, de nem így alakult. Elhihetitek, hogy ezekre volt a legkevésbé szükség, mert kiváló moddolhatóságának köszönhetően a lelkes rajongóktól ezerszer ennyi tartalom érkezett a játékhoz. Ebbe a reménytelen szituációba robbant be az Assetto Corsa Competizione híre, hogy mindenki szívét megdobbantsa, akit még érdekelt a csapat munkássága. Mindennek a teteje pedig az a hír, hogy a készülőfélben lévő játék egyben a legnevesebb GT versenysorozat hivatalos programja is, ami még több kíváncsiságra ad okot. A Blancpain GT Series ezzel be fog költözni a szimulátorrajongók mindennapjaiba!

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Kunos Simulazioni

MŰFAJ
verseny, szimulátor

MEGJELENÉS
2018.09.12.

STÍLUSMINTA

Assetto Corsa
2014 (KUNOS SIMULAZIONI)

Automobilista
2016 (REIZA)

Az ilyen jelenetek alkalmából a távolban valahol mindig megszólal az a bizonyos Wiz Khalifa dal.

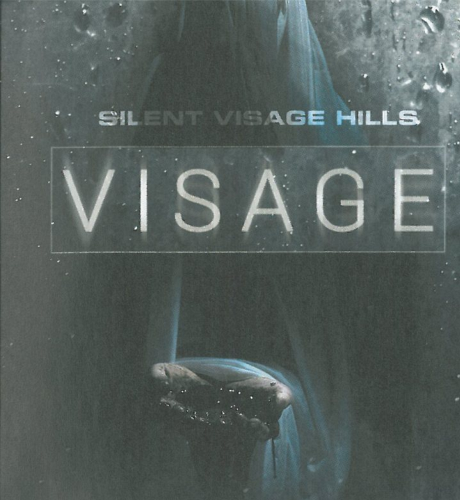
TUDJÁK, MIT AKARNAK

Az ACC egy kifejezetten összeszedett program benyomását kelti már most is. Minden várható menü a helyén szerepel, de a tartalom persze korlátozottan hozzáférhető. Október közepén lehetőség volt rá, hogy egy Lamborghini Huracán GT3 és egy Bentley Continental GT3 volánja mögé pattanjunk, hogy aztán a Nürburgringen és Misanóban vezessük a verdákat. Játékmódok terén lehet gyors versenyt futni, időre körözni és pár speciális esemény is elérhető. Jelenleg ennyi, de novemberben érkezni fog a harmadik verda is, ami egy BMW M6. Az igazi élményre meg aztán tényleg nem kell sokáig várni, elvégre decemberre datálták a negyedik frissítést, ami a Hungaroringet is tartalmazza, amely szintén a hivatalos bajnoki küzdelmek része. Idén ingyen volt látogatható a futam, szóval jövőre is érdemes figyelni a versenynaptárat. Januárra viszont már egy igen nagy szintlépés van betáblázva, legalábbis az árkategóriát illetően. Fel fogunk menni egészen a 45 eurós összegig, és előreláthatólag tavasszal jelenik meg a végleges játék, amely tartalmazni fogja a teljes mezőnyt és minden helyszínt.

IRÁNY BELGIUM

A sorozat fő eseménye egyébként a Spa-ban tartandó 24 órás futam. Ezt természetesen minden szabály korrekt szimulációja mellett lejátszhatjuk majd. Ebbe beletartozik a pilótacsere lehetősége is, amely a komolyabb szimulátorokban egy nagyon fontos funkció. Biztos vagyok benne, hogy az eddig látottak alapján minden rendben lesz a játékkal, mert az olaszok eddig is tudták, mi fogja meg a hardcore játékosokat. A hivatalos köntös azonban húz egyet a gatyamadzagon, mivel az eddig annyira szeretett modtámogatás nem lesz jelen a programban. Az eddigi tapasztalatok alapján a GT versenyzés mindig győzött a játékosok igényeit illetően, így nem nagyon fogjuk megérezni a közösségi tartalom hiányát. Érdemes korán, a jelenlegi 25 eurós, nagyjából 8100 forintos áron beszállni, és nem kimaradni a mókából!

Az Assetto Corsa Competizione még el sem készült, de már most érezhető rajta, hogy remek versenyjátékkal van dolgunk.



SILENT VISAGE HILLS

VISAGE

[ÍRTA ALICEWAKE] Az idei felhozatal már eddig is szokatlanul erősre sikerült a műfajban, most pedig itt egy újabb független horrorjáték, sőt ez is jónak tűnik. A jelenleg korai hozzáféréssel játszható Visage konkrétan egy alternatív Silent Hills, ami elég komoly vállalkozás.

Nem készült el sem a Silent Hills, sem az Allison Road, így érthető okokból mindenki irtó csalódott lett, amikor nyilvánvalóvá vált, hogy körülbelül minden idők legerősebb játszható előzetese végül nem előz meg semmit. A Silent Hills úgy lett kvázi műfajteremtő, hogy sohasem létezett. Viszont a koncepció elképesztően eredetinek és hiánypótlónak bizonyult. A vizuális etalonként is meghatározható, lényegében azonnal műfaji klasszikussá avanzsált Layers of Fear is ebből az alapból fejlődött ki.

De a SadSquare Studio sem engedte el a témát, a Visage fejlesztésekor viszont konzervatívabb irányból nyúlt az alapokhoz, és a csapat konkrétan egy saját Silent Hillst készít. A közösségi finanszírozással megtámogatott projekt korai verziója nem is sikerült rosszul. Jelenleg körülbelül kétórányi tartalom érhető el, amit folyamatosan bővítenek, technikai problémákkal pedig megdöbbentő módon nem is találkozni, ami önmagában is kivételes. Kisebb hibákat ugyan jelentettek a felhasználók, ezeket sikerült is javítani, de a fejlesztők főleg a tartalmi bővítésre koncentrálnak.

A hiperrealisztikus grafika kifogástalan. Mondjuk, nekem a valódi fényképek annyira nem tetszenek, valahogy kilógnak az ezt leszámítva elképesztően koherens és aprólékosan kidolgozott látványvilágból, amit lenyűgöző hanghatásokkal tettek élővé. Olyan apróságokra is figyelt valaki, vagyis nem valaki, hanem Jonathan Wachoru, a játék hangdizájnere, hogy a nedves csempén nyikorogjon a tornacipő talpa. Nagyon sűrű az atmoszféra, remek a zene, ezeket erősen megnyomta az ASUS Strix Fusion Wireless basszusa is, de a stúdiónál tényleg borzasztó jól dolgoztak a hangokkal és világítással, aminek egyébként stratégiai jelentősége is van. Hasonlóan a Frictional fejlesztéseihez, a karakter itt is pánikba esik a sötétben, ami befolyásolja a fizikai és mentális állapotát. Jelen esetben megőrül. Ezen egy lámpa felkapcsolásával lehet segíteni, már ameddig erre van lehetőségünk. A villanyszerelési módszereink kissé életidegenek ugyan, de az ötlet kitűnő.

ADATOK

KIADÓ
SadSquare Studio

FEJLESZTŐ
SadSquare Studio

MŰFAJ
sétaszimulátor

MEGJELENÉS
2018.10.02.

STÍLUSMINTA

P.T.
2014 (KONAMI)

Layers of Fear
2016 (ASPYR)

A gyertya is megoldás, az öngyújtó viszont nagyon nem. Végső esetben egy kis nyugtató is akad. Az első verzióban egyébként volt gond az eszköztár kezelésével, ez most sem sokkal kényelmesebb, de legalább használható. Ezenkívül viszont nem igazán tudok belekötni a SadSquare teljesítményébe. Egyébként nem esélytelen, hogy ezen még finomítanak kicsit, a felhasználói visszajelzések hatására a gyertyás problémát nagyon hatékonyan megoldották. Az interaktív környezet és a vitrinnyitogatás szintén ismerős, de itt még nem kaptam Igazi OCD-s teljesítményt, és nincs is semmi a fiókokban. Sem. Gondolom, ennek később azért lesz értelme.

Egyébként azért is gondoljuk, hogy tartalmilag és a játékmenetben is lesznek változások, mert a SadSquare láthatóan remek ütemben és reszponzívan fejleszti a játékot, és nem azzal vannak elfoglalva, hogy irritáló bugokat javítgassanak. Ez a játék az alapokat tekintve már akkor készen volt, amikor elérhetővé tették. Csak a tartalom mennyisége és kidolgozottsága visszafogott. Lucy belső nézetes, házfelfedezős története egyébként az első fejezet, ezt teljes egészében prezentálták a startra. A további célok pedig igen ígéretesek. A Kickstarter-kampány sikeres kiterjesztésével a ház város lesz, idézem: „Már nem történetet építünk. Hanem egy egész világot." Én simán elhiszem nekik, hogy gond nélkül menni fog.

Ha már úgyis az évnek azon időszakában járunk, amikor mindenki temetőt látogat, miért ne tennénk ugyanezt egy játékban is?

BAZI NAGY VILÁGŰR

Stellar Tactics

[ÍRTA TIKA] Képzeljünk el egy olyan játékot, amelyben kétszázezer naprendszer, azon belül pedig több millió bolygó található, no meg bányászható aszteroidák, kereskedők, űrállomások, fosztogatók töltik ki a hézagokat, de nem az űr az egyetlen hely, ahol harcolnod kell...

Pici csapat, nagy álmokkal – röviden így lehetne összefoglalni a Maverick Games munkásságát, amely formáció két évvel ezelőtt alakult meg, tagsága pedig azóta is a Stellar Tactics nevű üdvöskéjét hegeszti. A Tactics utótag már sejteti, hogy alkotói körökre osztott kommandózásban gondolkoznak, a Stellarból pedig kitalálható, hogy mindez a távoli jövőben történik. A helyzet azonban nem ennyire egyszerű, ugyanis ez esetben egy Elite kaliberű nyitott világ találkozik egy a korai (külső nézetes) Falloutokat idéző földi stratégiával. A játék még csak Korai Hozzáférésben létezik, de folyamatosan fejlődik, növekszik, és most jutottunk el oda, hogy a világ kapuit elkezdték kitárni...

Egy olyan világét, amely önmagát generálja újra és újra (a kezdéskor megadott nyolc számjegy alapján), nem könnyű megtölteni történetekkel, de a fejlesztők apait-anyait beleadtak, bár némi áthallás felfedezhető olyan játékok irányába, mint a Freelancer, vagy olyan B filmbe hajló mozis univerzumok felé, mint mondjuk a Pandorum. Mindenestre egy átlagos karaktergenerálással kezdünk, és hamar kiderül, hogy már géncsíra korunkban szuperkatonának lettünk teremtve, akit most egy csillaghajón ébreszt fel a rendszer, három hasonló keretlegény társaságában. Nyilván valami nagy zűr van! És tényleg van, ám mielőtt rendet tennénk, jön egy kis történelemóra, szóval a szülőbolygón egy mutálódó vírus legyalulta az emberek javát – ezt még túléltük volna, de egy kisbolygó is beköszönt, úgyhogy mindenki felcihelődött, és négy hatalmas csillaghajón az emberiség vírusra immunis maradéka elindult az új, ígéretes planéták felé. A fénysebesség alatti közlekedéssel úgy cirka 8 ezer év múlva meg is érkeznének a hibernált mamlaszok, de a célhoz közel történik valami: a vírus, ami zombit gyártott az emberekből, újra beköszön.

ADATOK

KIADÓ
Maverick Games

FEJLESZTŐ
Maverick Games

MŰFAJ
stratégia/ szerepjáték

MEGJELENÉS
2016.09.23.

STÍLUSMINTA

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
2001 (BETHESDA SOFTWORKS)

Shadowrun Returns
2013 (PARADOX INTERACTIVE)

Itt ébredünk, és következik egy elég kalandos, hosszú küldetés, ami, és itt hagyok nektek egy lélegzetvételnyi szünetet, újabb párszáz évnyi alvásba torkollik, mert a mentőkapszulák elsodródtak (jé, ez meg melyik filmből ismerős). Nos, az eltelt 700 év alatt az emberek letelepedtek, belaktak pár galaxist (a vírus, jelzem, még képben van), és megtalálták néhány letűnt idegen civilizáció nyomát is, de E.T.-vel nem találkoztak. Bezzeg mi 20 perccel az ébredés után már össze is futunk egy rejtélyes lénnyel, és innentől a spirituális, univerzumot megmentő szálat szintén ki lehet pipálni.

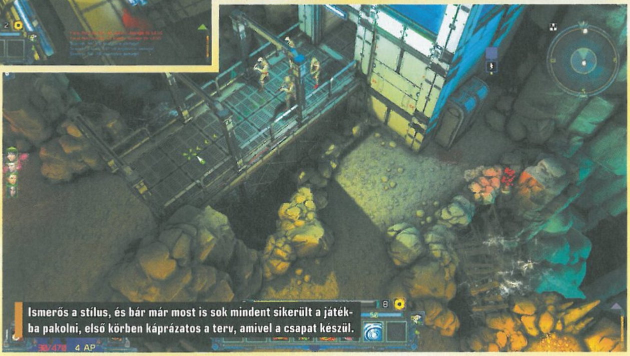
AZTA', MEKKORA!

A játék kapcsán emlegetett 200 000 naprendszer – nyilván nem számoltam utána – elég izgalmas adat, és egy ekkora térben elvileg a közlekedés is problémás lehet(ne), viszont nem véletlenül tolnak a hátsónk alá egy űrhajót már az első adandó alkalommal. A naprendszeren belül egy miniatürizált térhajtómű segíti a gyors helyváltoztatást, a rendszerek között FTL meghajtóval váltunk, és kibólyázható ugrókapuk segítik, hogy vissza is találjunk oda, ahonnan elindultunk. Az űrhajó külső nézetből irányítható, egy csomó hasznos segédfunkcióval rendelkezik, mint például a navigációs koordináták automata megközelítése, és némileg bonyolultabb űrharc-záradékkal, ahol a pajzsok, zavarók, lövegek munkáját kéne összehangolni. Mindenesetre az látszik, hogy a jelenlegi, korai tartalom csak 8-10 órányi tömény izgalmat tartogat, eddig van kész a főszál, és az azt követő felfedezés rész ugyan létezik, de vannak még lyukak.

A fejlesztők tényleg hatalmas fába vágták a fejszéjüket, azonban eddig ügyesen állták a faforgácsot, csak tartsanak is ki.

Először rámozdultam a bányász témára, nos, többórányi repkedés (harmada töltögetési idő) után úgy éreztem, hogy ha a következő rendszerben nem találok bányászlézer-izét, akkor kárt teszek a hardverben. Aztán megtaláltam, ám kiderült, hogy az aszteroidák betakarítása

Esélyesen még évek vannak hátra, de arra már most is lehet fogadni, mi készül el előbb, a Star Citizen vagy a Stellar Tactics.



Ismerős a stílus, és bár már most is sok mindent sikerült a játékba pakolni, első körben káprázatos a terv, amivel a csapat készül.

marha jól néz ki, csak épp kezdő szinten egy pakisztáni gyerekmunkás órabérét hozza, meghozzá nettóban. Nosza, kalandozzunk akkor... leszálltam egy bolygón, ahol elvileg kutatókat abuzáltak a véres martalócok, és legyilkoltam minden gonoszt (a körökre osztott csapatbulis okossággal), de senki nem szólt, hogy hülyegyerek, milyen jó, hogy itt vagy, úgyhogy némi tekergést követően elhúztam. Persze, vannak értelmezhető küldetések is, amelyek különböző Házakhoz (nagyvállalatok) kötődnek, ezeket úgynevezett ügynökökön keresztül érjük el, és jellemzően orrvérzésig takaríthatunk egy kutatólabort, ami jól fizet, plusz reputációt is gyűjtünk. Az ismétlődések, a gyér űrforgalom persze idővel változni fog, és azt sem szabad elfelejteni, hogy a világegyetemben az élet feltételei csak egy szűk sávban adottak, tehát itt is rengeteg a halott bolygó, vagy az olyan rendszer, amelynek az egyetlen értelmes célja a bányászat.

Az összkép egyébként nem csúnya, mondjuk, nem is szép, valahol a kettő között van. Ugye megint ott tartunk, hogy kis pénz, kis technika – például az űr nagyon hangulatos, jók az arányok, közelebbről viszont sok a gyengén kidolgozott részlet, teszem azt, egy planétának ütközve sem a visszapattanást várnánk. A belső tereken megint csak egy korosabb grafikai megvalósítás köszön vissza, nagy, komplex pályákkal, távolabbi (de nagyítható és forgatható) kameranézettel, tehát tűréshatáron bőven belül. Az addikció-faktor kétségtelenül megvan, és ez annak köszönhető, hogy Don, a főatyaúristen nagy Baldur's Gate-rajongó, így aztán nem spórolt a szerepjátékos elemekkel. A halomra ölt hullákból, elrejtett széfekből, ládákból csak úgy záporozik a felszerelés, a hátizsákom a küldetés első felében már csurig szokott lenni motyóval. És ehhez megfelelő számú kereskedő is van, sőt az egyes Házaknak saját kalmárok dolgoznak, akiktől úgynevezett tokenekkel (az adott cégnek elvégzett megbízások után járó zsetonféle) vásárolhatunk igen ütős, egyedi cuccokat. Az űrhajót szintén megpakolhatjuk mindenféle jóval, új lövegektől a célzó számítógépig, és elvileg új hajót is keccsölhetünk, bár a 30 milliós árak, valamint az általam eddig összekuporgatott összegek köszönőviszonyban sem voltak.

ELITE ÉS XCOM?

A Stellar Tactics egyik arca tehát az aszteroidabányászós, fosztogatókat üldöző űrhajósé, a másik pedig egy csapatalapú, körökre osztott földi stratégiáé, ami a dokkolások után következik. Egy négyfős csapat talpig páncélban, kifinomult fegyverzettel űrhajóbelsőkben, űrállomásokon, bolygók létesítményein járja a többszintes komplexumokat, és rendet tesz. A karakterek fejlesztése, főleg a fegyverzet terén, rengeteg irányba elvihető: van lánckard, rakétavető, lézer és plazmafegyverek, karabélyok, pisztolyok. Mi szem szájnak ingere, az itt beleilleszthető a mancsokba, és ha például állandóan egy pallost forgat ama kéz, akkor a kétkezes fegyverek című jártasság növekedik, feloldva újabb és újabb idetartozó perköket. A taktikai rész eközben nem is annyira az XCOM, mint inkább a Jagged Alliance vagy a Fallout féle vonal örökségén evez, tehát valós időben bóklászik a mancsaft, és a harci kontaktoknál belép a körökre osztott, akciópontos rendszer. Nincsenek fedezékek, és a divatos reakció (overwatch) sincs képben, de a látás-láthatóság, a személyes védőpajzsok és a fegyverek működése szépen ki lett dolgozva. Akadnak fegyverekbe illeszthető augmentek, különböző gránátok, például füst és vakító fajta is, ami sokat segít a jól felszerelt martalócok, mutánsok elleni küzdelemben.

GOOD LUCK!

Grandiózus vállalkozásnak tűnik a 20 eurós, nagyjából 6500 forintos Stellar Tactics, amely rengeteg dolgot ígér, és nyitott világa számos izgalmas szerepkört sejtet, fejvadásztól a bányászig, de ehhez az kell, hogy a 200 000 naprendszert érdekes összetevőkkel töltsék fel! Reméljük, így lesz...

Ami még jön...

A történetnek még csak az elejét ismerjük, de a végeredmény egy a teljes univerzumot átfogó, többezer éves szálat maga előtt görgető epikus sztori lesz, frakciók közti háborúkkal, meg minden jóval. Lesz például a harchoz egy ún. Azimuth ág, ahol egy ősi, elfeledett, idegen kultúrát fosztogatva spéci képességeket gyűjtögethet a játékos. Ígérnek egy átfogó kereskedelmi rendszert is, dinamikusan változó árakkal, új bányászgépeket, ezen felül kraftolást az újonnan kinyert anyagokból. Jól hangzik, nem igaz?!

ARÉNAHARC A VÉGSŐKIG

[ÍRTA STEELSAINT] **Napjainkban már a csapból is battle royale folyik, ezért nem árt valamivel feldobni a jól ismert receptet, ha az ember ki akar tűnni a felhozatalból. A Stunlock Studios ennek fényében gondolt egyet, és az elmúlt évek két legnépszerűbb zsánerét keresztezve létrehozott egy MOBA/battle royale hibridet.**

Mostanában egyszerűen tele van a piac a battle royale játékokkal, épp ezért, ha egy fejlesztőstúdió szeretné felhívni magára a figyelmet, már nem elég a régi, jól bevált recept alapján dolgoznia: valami egyedit, valami különlegest is hozzá kell tennie napjaink legnépszerűbb zsáneréhez, ha ki akar tűnni a tömegből. Ha fellapozzátok az előző PC Gurut, nem egy példát láthattok erre annak a hasábjain is: akad, aki keleti harcművészetekkel vegyítené a battle royale műfaját, mások szerint pedig inkább a zombik szerepeltetése és a brutalitás jelenti a kulcsot az igazán sikeres játékhoz.

A Battlerite Royale az utóbbi évek két nagy slágerét, nevezetesen a MOBA és battle royale műfajokat ötvözi, és alkot valami újat.

A svéd Stunlock Studios viszont nem elégedett meg ilyen apróbb változtatásokkal, hanem egyből az elmúlt pár év két legnépszerűbb zsánerét próbálta kombinálni. A Battlerite Royale papíron egy nagyon érdekes koncepció, a kérdés már csak az, hogy vajon a gyakorlatban hogyan muzsikál a MOBA és battle royale elemeket vegyítő hibrid?

TOVÁBBRA IS CSAK EGY MARADHAT

A Battlerite Royale a céljait tekintve nem tér el olyan sokban a többi battle royale címtől. Igaz, itt száz helyett csak harminc játékos küzd meg egymással, de ugyanúgy az egyre szűkülő játéktérben, véletlenszerűen megjelenő felszereléssel tehetik ezt, a játék célja pedig természetesen az, hogy utoljára maradjunk életben. Jelenleg egyedül vagy egy barátunkkal vághatunk bele a küzdelembe, a négyfős squad sajnos még nem opció, de a fejlesztők szerint nem kizárt, hogy a jövőben ez is bekerül a lehetőségek közé.

További jó hír lehet, hogy a játékosbázis, ha nem is olyan hatalmas, mint a PUBG vagy a Fortnite esetében, azért meglehetősen stabil, ami elég fontos szempont egy multira kihegyezett játéknál. A cikk írásának pillanatában a napi maximum 6-7 ezer fő környékén található (ez az érték a megjelenés óta nagyjából ezen a szinten mozog), míg a minimum olyan 2 ezer főnél van, ami nem kifejezetten sok, de a meccskeresés még így is viszonylag gyors. A legrosszabb esetben is csak pár percet kell várnunk, és már kezdődik is az utolsó emberig tartó öldöklés.

ADATOK

KIADÓ
Stunlock Studios

FEJLESZTŐ
Stunlock Studios

MŰFAJ
battle royale

MEGJELENÉS
2018.09.26.

STÍLUSMINTA

Fortnite
2017 (EPIC GAMES)

Player-unknown's Battlegrounds
2017 (PUBG CORPORATION)

LEAGUE OF BATTLE ROYALE

Ha egy kicsit jobban belenézünk a Battlerite Royale mechanikáiba, akkor láthatjuk, hogy a készítők nemcsak névleg nyúltak bele a battle royale receptjébe, hanem valóban sok helyen megváltoztatták az alapokat is, így a végeredmény tényleg félúton van egy battle royale és egy MOBA játék között, ami ad egyfajta kellemes egyediséget az egész programnak.

Az első ilyen újdonsággal már a meccs elindítása előtt szembesülünk, hiszen a Battlerite Royale-ban első lépésként ki kell választanunk, melyik hőssel szeretnénk beszállni a küzdelembe. Jelenleg 20 karakterből áll a felhozatal, nekik megvannak az egyedi fegyvereik és képességeik, emellett pedig mindenkinek megkülönböztethető a játékstílusa. Nagy vonalakban közelharci és távolsági hősökre lehet bontani a csapatot, azonban a két kategórián belül is találkozhatunk markáns eltérésekkel: egy mesterlövésszel például nagyon máshogy kell játszani, mint mondjuk, egy shotgunnal és rakétákkal felszerelt alakkal.

Jerry ekkor még csak sejtette, hogy másodperceken belül megtudja, ki ad nagyobb pofont: két ellenfél vagy egy kőfal.

Eredettörténet

A Battlerite Royale a Stunlock Studios egy korábbi alkotásának, a Battlerite-nak a spin-offja. Maga az alapjáték egy MOBA, ami az arénaharcok gyors, pörgős játékmenetét vegyíti a hősökkel és a csapatjátékkal. A Battlerite meccsei során két háromfős csapat néz egymással farkasszemet, a cél pedig minden esetben az ellenfél hőseinek megölése. Amennyiben ez sikerül, mi nyerjük az adott kört, amelyik csapat pedig először diadalmaskodik három körben, az a meccset is nyeri. A Battlerite Royale eredetileg játékmódként indult, de a fejlesztők rájöttek, hogy mennyire eltérnek egymástól a két mód mechanikái, ezért végül úgy döntöttek, hogy battle royale címüket inkább spin-offként publikálják.

További érdekesség, hogy a játékban nem fegyvereket és páncélt kell begyűjteni a földet érés után, hanem képességeket. Minden hős összesen egy alaptámadással, ötféle mozdulattal és egy ultival rendelkezik, ezekből azonban csak az alaptámadást és az ultit kapjuk meg alapból, ráadásul ez utóbbinak töltődnie is kell, mielőtt használnánk.

Az alapból nálunk lévő aranyból tudunk venni magunknak még két képességet, az összes többit viszont a térképen véletlenszerűen szétszórt kincsesgömbökből kell előkaparnunk. Ez a rendszer ad egy kellemesen taktikus hangulatot a játék elején, hiszen amikor közvetlenül a meccs kezdete után összeakadunk valakivel, nagy előnyre tehetünk szert, ha a mozdulatai alapján rájövünk, milyen képességek hiányoznak a repertoárjából.

A képességeken kívül még fogyóeszközökre és különféle felszerelési tárgyakra is hagyatkozhatunk. Az előbbiek táborába tartozik például a gyógyital vagy a csapdakészlet, míg az utóbbiak permanens módon növelik hősünk életerejét, sebzését vagy gyorsaságát. Ha pedig sehogyan sem sikerül összekaparni valamit, amire nagyon nagy szükségünk lenne, akkor még mindig bepróbálkozhatunk a pályán szétszórt boltosoknál, akik némi aranyért cserében boldogan kisegítenek minket, de a készletük sajnos korlátozott, így semmi sem garantálja, hogy náluk megtaláljuk, amit keresünk.

Szintén érdekes még, hogy FPP vagy TPP játék helyett itt is a MOBA-kból már megszokott felülnézetet kapjuk, ami lehetetlenné teszi a mesterlövészkedést. Maga a látómezőnk is erősen korlátozott, a falak, ládák mögé például nem látunk be, így ha ügyesen pozícionáljuk magunkat, könnyen el lehet kerülni az ellenfelek figyelő tekintetét. Nem hiányozhatnak továbbá a bokrok sem, melyeket a pálya minden pontján megtalálhatunk, hogy kedvünkre elrejtőzzünk bennük. Ideális fedezéket jelentenek, ha békében szeretnénk gyógyítani magunkon, de akkor is hasznosak, ha lesből csapnánk le valakire.

A térkép a klasszikus mobákat idézi a folyóval elválaszott két területtel, ám a Battlerite Royale némileg ebben a tekintetben is újít.

ERŐPRÓBA

A zsáner többi képviselőjéhez hasonlóan a Battlerite Royale-ban is nagy szerep jut a harcnak, azonban itt is erősen érződik a MOBA vonal hatása. Nem kell például attól félnünk, hogy valaki orvul, egy lövéssel kivégez, helyette egész komoly és hosszú párbajok vívhatók, ahol a reflexek és a célzás helyett a hősök képességeinek alapos ismeretén, és a rendelkezésünkre álló mozdulatok okos kihasználásán van a legfőbb hangsúly.

Ennek megfelelően, ha komoly sikereket akarunk elérni a játékban, nem árt előtte áttanulmányoznunk az egyes karakterek képességeit, erősségeit és gyenge pontjait. Persze eszeveszett kattintgatással is lehet párbajokat vagy akár meccseket nyerni, azonban konstans módon csak akkor tudunk előkelő helyen végezni a játék végén, ha tisztában vagyunk ellenfeleink és saját hősünk korlátaival.

ITT A FORTNITE GYILKOS?

Bár a Battlerite Royale elsőre egy nagyon érdekes átmenetnek tűnik a MOBA és a Battle Royale között, sajnos nemcsak a két sikerzsáner előnyeit, hanem azok hátrányait is megörökölte. Egyrészt a leérkezés és a végjáték között itt is hajlamos ellaposodni a meccsek közepe, mint a legtöbb battle royale játékban. Kicsit mintha túl lenne méretezve a térkép a harminc játékoshoz, így a földet érés után akár több perces üresjárat is következhet, míg végül bele nem botlunk valaki másba.

Másrészt pedig a hősök között sincs tökéletes egyensúly, mint a legtöbb MOBA esetében. Akad néhány nagyon nehezen legyőzhető arc, és úgy nagy általánosságban el lehet mondani, hogy a távolról vitézkedő karakterek jelenleg előnyben vannak közelharcos társaikhoz képest. Természetesen, ha valaki eleget gyakorol, simán győzhet bármilyen összecsapásban, de azért így is jót tenne a játéknak, ha a készítők a továbbiakban még nagyobb figyelmet szentelnének a hősök erőegyensúlyának.

KEZDETNEK ÍGÉRETES

Mindent összevetve a 20 eurós (nagyjából 6500 forintos) Battlerite Royale egy ígéretes játék, mely ügyesen keveri a MOBA és a Battle Royale zsánerek elemeit. Elsősorban talán azoknak lehet jó alternatíva, akik a Fortnite és a PUBG után valami újat, valami szokatlant keresnek. Bár a meccsek közepe sajnos hajlamos ellaposodni, és a hősök sincsenek tökéletes egyensúlyban, ettől függetlenül mindazoknak érdemes tenni vele egy próbát, akik kedvelik a battle royale zsánerét, és nem riadnak meg a MOBA-któl sem. G

MENJ A FÉNY FELÉ!

THE LIGHT KEEPS US SAFE

[ÍRTA CHARLIE] **Emlékszel még gyermeki félelmeidre a sötétségtől, melyben rettenetes szörnyek rejtőzködtek, és csupán a kislámpád fénye tartotta vissza őket? Nos, most ugyan mechanikus formában, de visszatértek, és ismét csak a fény óvhat meg tőlük egy elhagyatott, sötétségbe borult világ utolsó lakójaként.**

A Sir, You Are Being Hunted és a The Signal From Tölva alkotói egy újabb érdekes címmel rukkoltak elő, ezúttal egy hátborzongatóan sötét világba pottyantva a játékosokat, ahol – ahogy arra a cím is erősen utal – csupán a fény, vagyis pontosabban túlméretezett, hipermodern zseblámpájuk segítségével maradhatnak életben.

Az alternatív Világok Harca befejezést idéző The Light Keeps Us Safe elején egy bunkerban ébredünk, a fülünkbe duruzsoló női hang szerint utolsó túlélőként, mivel a többiek már „beléptek a fénybe"(meghaltak/elmenekültek?), tartalékainkat felélve pedig eljött az idő, hogy fényágyúnkat felmarkolva kimerészkedjünk a felszínre, és szembenézzünk a bolygó új albérlőivel.

A felszínt a sötétség uralja, valamint a minden sarkon vörös fénnyel pásztázó gyilkos robotok tömege. Az életünkre törő megszállók között vannak őrtornyok, folyamatosan járőröző felderítők, a házak szűk folyosóin elrejtett lézerek, apróbb lézerágyúk, gömbvillámokat ránk szabadító lövegek, de akad még jó pár egyéb veszély is.

ADATOK

KIADÓ
Big Robot Ltd

FEJLESZTŐ
Big Robot Ltd

MŰFAJ
túlélőhorror

MEGJELENÉS
2018.10.11.

STÍLUSMINTA

Case: Animatronics
2016 (ALESON)

We Happy Few
2018 (GEARBOX PUBLISHING)

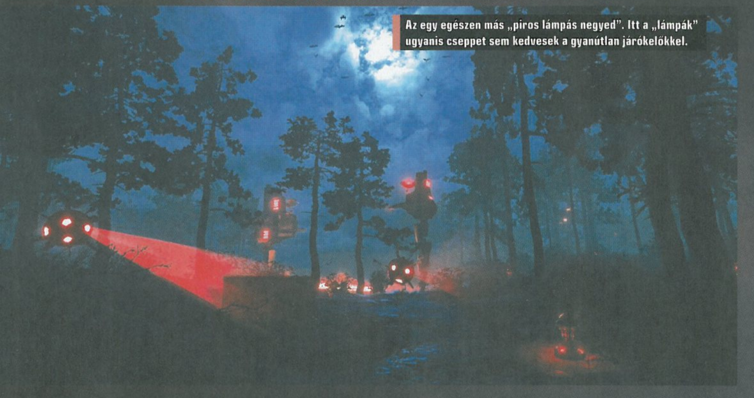
Hatalmas akcióra és lövöldözésre senki ne számítson, hiszen (1) „igazi" fegyverünk nincs a játékban, (2) a célunk a túlélés, nem pedig a megszállók egyszemélyes hadseregként való felszámolása. Egyetlen eszközünk a gépek serege ellen fényszórónk, ami, ha nem is tökéletes, de számos különböző módon mentheti meg az életünket, emellett azonban más szerepeket is betölt, így többek között megvilágítja utunkat – nélküle ugyanis többnyire az orrunkig sem látunk –, majd a fejlesztését követően már kapcsolókat is aktivál, és szabad szemmel nem látható platformokat/ellenfeleket fed fel.

ÓVATOS ÜZEMMÓD BEKAPCSOL

Minden ellenfél más-más módon reagál fényágyunkra, így például míg az apróbb lézerágyúk egyetlen villantástól visszahúzódnak a földbe, addig a felderítőket manuálisan kell lekapcsolnunk, előbbi esetében viszont érdemes az „Az emberiség elszáll, a szemét megmarad." szellemében hátramaradt kukákból kivadászni 1-2 üres sörösüveget, és elterelni velük a figyelmüket. Az üvegek mellett ételt és gyógyszert is zsákmányolhatunk az üres – vagy épp oszladozó testek sírhelyéül szolgáló – épületekből, amikkel állóképességünket és életerőnket tölthetjük vissza, csupán megzavarja egy pillanatra, hogy legyen időnk eliszkolni. Az őrtornyokat és elektromos kapukat ezzel szemben

A játék címe leírja annak alap koncepcióját: a fény a barátunk, kivéve, ha piros. Az nem éppen nyerő.

de végső célunk eléréséhez a kéken világító, alkatrészeket rejtő széfeket kell felkutatnunk, ugyanis ezekkel fejleszthetjük tovább zseblámpánkat. Szintén érdemes összeszedni a mindenfelé elszórt fénygömböket, ezeket ugyanis „megetethetjük" a bunkerünk közepén álló szerkezettel, aminek valószínűleg fontos szerepe lesz majd a végleges játékban.



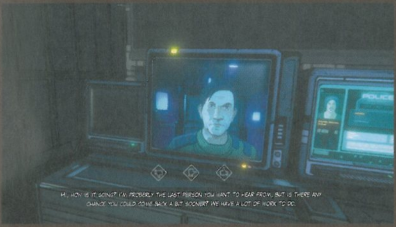
Az egy egészen más „piros lámpás negyed". Itt a „lámpák" ugyanis cseppet sem kedvesek a gyanútlan járókelőkkel.

A belső nézetes, már most is egészen pofás, 16,79 eurós (nagyjából 5400 forintos) The Light Keeps Us Safe egyetlen elem – a fény – különböző felhasználási módjaira építő koncepciója roppant érdekes, és egy kis kreativitással igazán jó játék kerekedhet belőle. A sötétben való felfedezés, a lámpa akkumulátorának és a környezet zajainak lázas figyelése, a gyűjtögetés, a robotok kicselezése és a fejtörők megoldása egy igazán izgalmas elegyet alkot, bár a procedurálisan generált pályák helyett egy gondosan felépített világ, no meg egy hátborzongató sztori sokat javítana az élményen.

(CYBER)PUNKS NOT DEAD

RETRO SYNTHESIS

[IRTA BULLSEYE] **Legyen akármilyen derűs vagy éppen szörnyű a jövő, az biztos, hogy annak detektív főhőse rekedt, élettunt, és valami komoly tragédia bujkál a múltjában, ami persze összefüggésben lehet az épp aktuális és a vártnál bonyolultabb ügyével is. Azonban ez a mostani jövő még a szokottnál is bizonytalanabb.**



Hihetetlen zsaruszimatommal azonnal kissé gyanús, de éppen ezért érdekes is lett a Retro Synthesis. Egy belső nézetes, nyomozós kalandjáték mindig jól jön, és volt némi esélye, hogy a cyberpunk körítést ígérő program nem csak azért bukkant fel most, mert a fejlesztő a CD Project RED keltette érdeklődésből próbál profitálni. Azonban az kevésbé tetszett, hogy egy több tucat, esetenként igen sikeres játékot kiadó cég közösségi finanszírozást kér, ahelyett, hogy saját tőkéjét kockáztatná. Másrészt az ígéretek mellé rögtön egy demót is mellékeltek a támogatók részére, ami dicséretes.

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A

FEJLESZTŐ
Black Nest Games

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
nem ismert

STÍLUSMINTA

Firewatch
2016 (PANIC, CAMPO SANTO)

>observer_
2017 (ASPYR)

CSI 2077

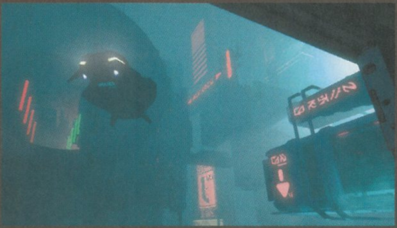
A fakó, cell shaded külső jól illik a tervezett cyberpunk környezethez, ahogy a játék egyik legnagyobb ígérete, a hangulat alapú párbeszédrendszer is. Minden megszólalásunk lehet kicsattanóan pozitív, elutasító, vagy a témához, karakterhez (és magamhoz) leginkább illően semleges/érdektelen. Szerencsére „XY emlékezni fog erre" feliratokra nem kell számítanunk, de komolyabb elágazásokat sem írtak a nyitó párbeszédekbe: akármit is felelünk vagy reagálunk, megkapjuk a munkát, a minimális háttértörténetet (osztályharc, lázongás, orvosi kísérletek, szokásos CP ügyek) és az oktatórészt, legfeljebb 1-2 mondat különbséggel. Sokkal komolyabb gond, hogy a főszereplő hanglejtése is jóformán ugyanolyan marad a szövegváltozattól függetlenül. Persze nem kizárt, hogy a sötét és borongós jövőben a lelkesedés is zord, karcos és kissé élettunt, de ha már az egyik fő látványosságnak a párbeszédrendszert szánják az alkotók, mindenképpen oda kellene figyelniük rá.

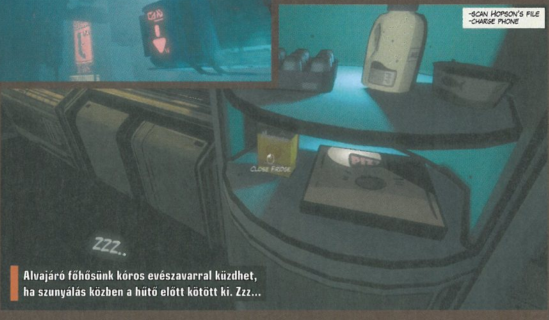
Ugyan előremutató, hogy a demo nem a divatos és kissé átverős vertical slice stílusban készült, bemutatva az összes érdekes játékelemet, így viszont rövidsége miatt alig árul el valamit a játékról. Lefolytatunk két meglehetősen szakmai párbeszédet, ezt-azt megnyomkodva vagy közelebbről megvizsgálva körbenézünk a lakhelyünkön, megismerjük a később nyilván fontos szerepet kapó kütyüt, amivel a múlt beszélgetéseibe hallgathatunk bele, végül jön a kedvcsinálónak szánt „váratlan fordulat". Ennyiből, meg a szintén elég szűkszavúan és homályosan fogalmazó Kickstarter oldalból nehéz megjósolni mennyit fogunk fiókokat húzogatni, komolyabb kalandjátékos rejtvényeket megoldani vagy akár emberekkel találkozni.

Ahogy a műfaj legtöbb képviselője, úgy a Retro Synthesis sem fest szép képet a jövőről, de az idill amúgy is unalmas lenne.

RÉMISZTŐ JÖVŐKÉP

Persze a célját ez a villámlátogatás is elérte nálam, mivel felvetett pár kérdést – az adott bűnügyön/bűnügyeken kívül –, amire szeretnék választ kapni: mi után kutat a főszereplő a memóriájában? Milyen kísérletekbe egyezett bele ehhez? És főleg mennyire lehet korrupt mocsok, hogy megengedhet magának egy olyan luxuslakást, amiben él? Ám egyáltalán nem biztos, hogy mindezt kideríthetem, a kiadó ugyanis annyira elégedetlen volt a Kickstarter-kampány alakulásával (az első két hétben a kért összeg 12 százaléka jött össze), hogy leállította a gyűjtést, és Steamről is levette a játék adatlapját. Mivel a PlayWaynek már van tapasztalata sikeres és elsőre sikertelen gyűjtésekkel egyaránt, remélhetőleg hamarosan újra jelentkeznek, vagy megoldják saját pénzből a fejlesztést, de az jelenleg kérdéses, hogy ez a döccenő az eredetileg is 2020 végére kitűzött megjelenést mennyivel tolja el.





Alvajáró főhősünk kóros evészavarral küzdhet, ha szunyálás közben a hűtő előtt kötött ki. Zzz...

LÉL-EGZET

BREATHEDGE

[IRTA **WILSON**] Egy egyszerű fickó, egy egyszerű feladattal, egy lehetetlen helyzetben: a semmi, egész pontosan az űr közepén kell túlélned az élet és a könyörtelen humor iránt lelkesedő forgatókönyvírók teremtette helyzeteket, miközben a háttérben egy az egész galaxison átívelő összeesküvés kivitelezése zajlik...

Látványos bevezető jelenet; a mátrix kreátoraitól (semmi hír sem érkezett); 22 díj... amit más játékok kaptak; rendező: itt semmi szükség rá. Ha egy játék ilyen feliratokkal indul, még mielőtt átadná az irányítást, az egy elég jó jele annak, hogy itt valami nem egészen szokványos készül. És aki rajongója a humor ezen fajtájának, az mostanság nincs túlságosan elkényeztetve: a 2013-as The Stanley Parable óta mindössze egy rövid, de csak nyomokban vicces lélektani folytatás érkezett (The Beginner's Guide), valamint egy alig negyedórás, de legalább frappáns utózönge, a Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emeraldó. Mégis, mi a közös ezekben és a Breathedge-ben? A humor stílusán kívül igazából semmi, hiszen míg a felsoroltak narratív sétálószimulátorok voltak, addig a Breathedge egy tartalmas és a hagyományos videojátékos műfajok egyikébe sem beilleszthető, teljes értékű cím – annak ellenére, hogy még csak most kezdte meg útját a korai hozzáférés keretén belül.

ADATOK

KIADÓ
RedRuin Softworks

FEJLESZTŐ
RedRuin Softworks

MŰFAJ
túlélős

MEGJELENÉS
2018.09.13.

STÍLUSMINTA

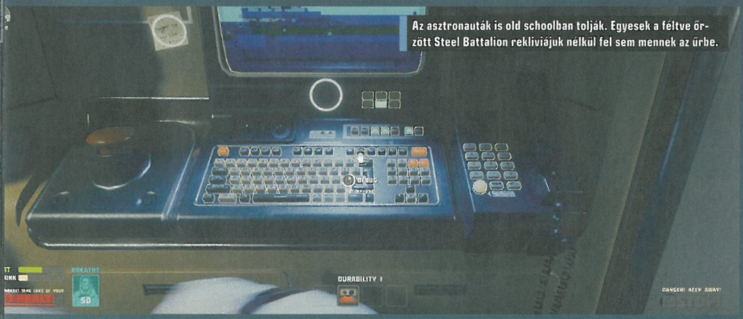
Astroneer
2016 (SYSTEM ERA SOFTWORKS)

Oxyben Not Included
2017 (KLEI ENTERTAINMENT)

NAGY LEVEGŐ

Azaz ezúttal nem szimplán csak egy narrátor által elmesélt eseménysorozat passzív résztvevői vagyunk, hanem ezen történet kovácsai. Legalábbis bizonyos értelemben, elvégre a Breathedge a hagyományos értelemben vett túlélős játék, ahol szokás szerint a semmiből kell várat építeni, bár ez a helyszín miatt egy meglehetősen lehetetlen vállalkozás, lévén most nem egy fantasy környezetbe, vagy mondjuk, egy lakatlan szigetre kerülünk, hanem egyenesen az űrbe. Ami ugyan szintén lakatlan, de meglehetősen kevés beépíthető földterülettel rendelkezik, úgyhogy a kastélytulajdonosi ambíciók helyett érdemesebb inkább a küldetés túlélés részére koncentrálni.

Már csak azért is, mert a Breathedge egy meglehetősen komor helyzetbe taszít, amit néhol alpári, néhol egyszerű, néhol kifejezetten szarkasztikus humorral igyekszik feldobni. Erre pedig alapvetően szüksége is van, hiszen a történet elején két robot közé dob, akik arra kíváncsiak, hogy pontosan mi is történt a fő helyszínnel, egy hatalmas űrhajóval, és az azon dolgozó legénységgel, melynek tagjai a kampány kezdetekor már rég halottak. Üres és sivár visszaemlékezés helyett mi magunk éljük újra az emlékeket. Ez a sztorimód jelenleg sokat nem mutat magából, szó szerint csak az első fejezet készült el, amit egy-két óra alatt bőven teljesíteni lehet, a folytatás pedig még várat magára. De már ez is elég ahhoz, hogy lássuk, a Breathedge milyen könnyedén tud váltani a tragikus haláljelenetek, drámai monológok, és egy csirkeközpontú humorvilág között. Van ugyanis egy halhatatlan csirketárs, aki a főhős családjának generációi mellett asszisztált, és most is szerephez jut a menekülésben.

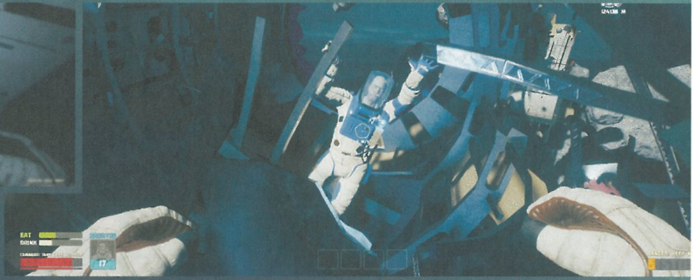


Az asztronauták is old schoolban tolják. Egyesek a féltve őrzött Steel Battalion rekliviájuk nélkül fel sem mennek az űrbe.

ŰRGOLYHÓK

A cél természetesen a kimenekülés ebből az űrhajóroncspokolból, ami egy meglehetősen nagy távolságra levő zónát jelent, ahová várhatóan mentőexpedíció érkezik, csak jelenleg épp súlyos késésben van, addig pedig mindent nekünk kell megtenni a túlélés érdekében. Ehhez alapvetően három dologra van szükség: ételre, italra és oxigénre. Utóbbiból szerencsére a hajó egyetlen épségben maradt részén korlátlan mennyiség áll rendelkezésre, ám ahogy elhagyjuk ezt a biztos menedéket, már csak alig több, mint fél percünk van a következő szippantásig.

A játékmenet jelentős része ezért jelenleg az ide-oda futkározásról szól: veszünk egy mély levegőt, kilépünk a zsilipen, és elindulunk a következő érdekesnek tűnő, de nem túl nagy távolságra levő roncsig, és még azelőtt megpróbálunk visszaérni, hogy megfulladnánk. Persze, a zsilipen kívül eltölthető idő

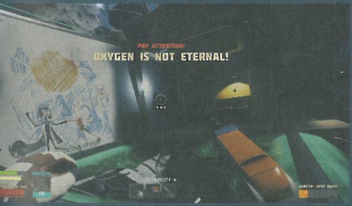


később alaposan megnövekszik, feltéve, ha teszünk érte – és ez mi mást jelentene, mint építkezést. Mivel az űrben vagyunk, szerencsére nem hatalmas struktúrákat kell összerakni, hanem felszerelést. Ehhez előbb meg kell találni a tervrajzot, aztán az alapanyagokat, és ha ezek összegyűltek, már csak egy iparos asztalka kell, ahol előállítható az áhított tárgy. Ez lehet egy oxigéntartály, fúró, vagy egy finommechanikai hangoló eszköz, polgári nevén fémdarabokból összeszigszalagozott bunkósbot, amivel jó nagyot lehet suhintani, megregulázva a rakoncátlankodó elektronikus gépeket, vagy kiütve néhány értékesebb nyersanyagot.

Habár a dolgok relatíve könnyen összerakhatók, sajnos sokáig nem tartanak ki: idővel minden elkopik, amortizálódik, így elég sok alkalommal kell újra és újra összerakni ugyanazon dolgokat, ami különösen akkor problémás, ha a zsiliptől meglehetősen nagy távolságra, egy újabb expedíció közepén veszítjük el a fúrót vagy a levegőtartalékot. A halál ráadásul relatíve permanens, mert csak a legutóbbi mentés hívható vissza, nincs sima feléledés, és az elhagyott cuccok visszaszerzése sem lehetséges.

ÁL-MACGYVER

Az idő nagy része így tényleg a keresgéléssel telik, hiszen rengetegféle alapanyagra lesz szükség még a legegyszerűbb recept elkészítéséhez is.



A felszerelés tervrajzai alapvetően három nagy kategóriára oszthatók: tényleges felszerelésre, úgymint sisak, légzőmaszk, esetleg zseblámpa; eszközökre, mint a fúró vagy a bunkósbot; tárgyakra, melyek egy-egy akadály leküzdését szolgálják. A tárkapacitás természetesen nem végtelen, a nagyobb dolgok akár több slotot is elfoglalnak, így felhalmozás helyett célszerű ténylegesen is használatba venni a megszerzett javakat, mert a bőség zavara azért ritkán üt be. Ez főleg az ételre és az italra igaz, amiből elég gyakran kell szerezni, és ez mondjuk, a víz esetében nem feltétlenül megy mindig könnyen. Ki lehet ugyan szivattyúzni a meglehetősen nagyszámú illemhelység tartályait, de ott ritkán lehet fogyasztásra alkalmas folyadékra lelni. Szerencsére az űrhajó körül lebegő aszteroidákon rengeteg jeget találni, ami segíthet a helyzeten, és a nagy létszámú – halott – legénység cuccai között is bőven akad olyan előre gyártott ételcsomag, amit önmagában vagy finomítva is fel lehet falni.

A Breathedge nem csak egy kellően tartalmas túlélő játék, de megvan benne az a humor, ami a zsáner képviselőiből hiányzik.

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

A kötött történet és a kevéske lehetőség ellenére a Breathedge végleges változata mindent megígér, amit egy túlélős játéktól elvárhatunk: egy komplett űrállomást is össze kell majd rakni, oxigén- és energiatermelő állomásokkal, hörcsögfarmmal és csupa olyan bútorral és berendezéssel, amire egy agglegénynek csak szüksége lehet. És ha ez nem lenne elég, még egy saját jármű is felépíthető – a visszafogottabbak maradhatnak egy rakéta meghajtású kocsinál, a merészebbek pedig egy gigászi űrhajónál!

Az evés és az ivás mellett az életerőnek is szerep jut, amely elsősorban akkor fogy, ha oxigénhiányban szenvedünk, de például a radioaktív területek is le tudnak nyesni belőle. Az egyetlen sztorifejezetben ezt visszatölteni csak alvással lehet, de reméIhetőleg a kötetlen sandbox módban más lehetőség is akad. Ellenfelek miatt legalább nem kell aggódni, a kies űrben sem szörnyek, sem zombik, sem rivális emberek nem várnak, így harcolni sem kell. Nem mintha lenne mivel – bár az a bunkósbot elég nagyot tud ütni...

Sokkal nagyobb veszélyt jelent az oxigénhiány, a radioaktív területek jelenléte és a rendelkezésre álló nyersanyag randomitása, na meg a mókuskerékbe ragadással járó frusztráció. A Breathedge ugyanis hiába humoros, sok tennivaló jelenleg nincs benne – ami viszont rendelkezésre áll, az hihetetlenül hangulatos és félelmetesen színvonalas. Az Unreal Engine 4-gyel életre keltett világ álomszép, különösen a távolról szűrődő fények mutatósak, és a No One Lives Forevert idéző art dizájnnal tökéletesen összefonódik, tükörsimán fut, és még csak bugoktól sem kell tartani. Persze ez kicsit csalóka, hiszen alig pár százaléka látható a majdani végleges játéknak, melyben a sztorin felül számos kötetlenebb mód is vár, de ennél simább és biztatóbb startot azért nehezen lehetne elképzelni. Azt már persze csak az idő mondja meg, hogy kitart-e a lelkesedés és a pénz a még több mint egyéves fejlesztési idő végéig, ami sem az űrben, sem a Földön nem kevés. És ezen még egy csirke sem segíthet.

A világűrben senki sem hallja, ahogy sikoltasz, még akkor sem, ha egy hajó méretű aszteroida tart egyenesen feléd.

DINÓLOVASOK A ZOMBIK ELLEN

[IRTA ZOO_LEE]

Nehéz idők járnak a klasszikus, valós idejű stratégiák rajongóira. Az utóbbi évek során a műfajba tartozó címek nem csak egyre ritkábban érkeztek, de lekorlátozódtak néhány bejáratott AAA kategóriás sorozatra, és többnyire radar alatt elúszó indie darabokra. A meglehetősen őrült koncepciójú Warparty készítői ezen a helyzeten terveznek változtatni.

Nem újkeletű trend, hogy egyes játékműfajok időről időre veszítenek népszerűségükből, elérnek egy mélypontot, melyből aztán jelentős újítások kíséretében néhány fanatikus, játékfejlesztővé érett rajongó keze alatt kapnak ismét erőre. Ez a kör lefutott már többek között a kalandjátékokkal és a verekedős játékokkal is, ám még ezeknél sem tűnt annyira reménytelennek a helyzet, mint jelenleg a valós idejű stratégiáknál. Az RTS-ek a 2000-es évek második feléig tartó diadalmenetük után gyakorlatilag fokozatos lejtmenetbe kapcsoltak, amely még mindig nem érte el a mélypontot.

Ennek okát sokan kutatják, egyesek a piac túltelítését és a különböző darabok néha már-már nevetséges hasonlóságait okolják, mások a konzol és PC piac összeolvadását, melyben az RTS még mindig az a fekete bárány, melyet továbbra is komoly kihívás hasonló komplexitással, mégis könnyen kezelhető játékmenettel kihozni minden platformra. Többen egyszerűen azzal érvelnek, hogy a műfaj példányai több időt és bonyolultabb gondolkodást követelnek a játékosoktól, mint más játékok, ezzel elidegenítik az egyre növekvő casual tömegeket, és mindössze egy szűkebb réteget képesek elérni.

A hatás mindenesetre látványos, hiszen míg a fénykorban az uborkaszezon legrosszabb hónapjaiban is kijött legalább egy valós idejű stratégia, addig jelenleg néhány nagy, már jól bejáratott címet leszámítva (StarCraft, Age of Empires) mindössze kisebb, alacsonyabb költségvetésű darabokat láthatunk egykori nagyágyúktól (Petroglyph Games) vagy lelkes, rajongókból játékfejlesztőkké avanzsált fiatal csapatoktól.

Utóbbiak egy jelentős része sajnos jól szemlélteti a szegényes felhozatal melletti másik problémát. Még ha vitatható is, hogy egy RTS többet követel a játékosoktól, mint a többi műfaj, az biztos, hogy a játékkészítéshez szükséges tapasztalat, kiforrottság és tervezés többszörösét követeli a fejlesztőktől, amit sokan nem képesek biztosítani. Elég csak a közelmúltban megjelent Empires Apart című Age of Empires előtti tisztelgésre gondolunk, melynél hiába rendelkeztek a fejlesztők a szükséges lelkesedéssel, végeredményében egy bugos, viszonylag gyorsan érdektelenségbe fulladó középkategóriás darabot tettek le az asztalra (melyet mellesleg nemrég átváltottak free-to-play modellre).

ADATOK

KIADÓ
Warcave, Crazy Monkey Studios

FEJLESZTŐ
Warcave, Crazy Monkey Studios

MŰFAJ
RTS

MEGJELENÉS
2018.10.12.

STÍLUSMINTA

Empires Apart
2018 (SLITHERINE LTD.)

Age of Empires: DE
2018 (MICROSOFT)

A BELGA DINÓK SZÍNRE LÉPNEK

Épp ezért fogadtam első körben szkeptikusan a belga Warcave fejlesztőcsapat próbálkozását, amely lényegében egy újabb AoE alapokra építkező indie RTS, egy alternatív, mágiával és elmebeteg koncepcióval feldúsított őskorban. Ha alaposabban megvizsgáljuk a játékelemeket, az örökséget le sem tagadhatná. Három nyersanyagtípusból kell gazdálkodnunk, kristályokból, a mágikus fókuszpontok elfoglalásával/építésével generálható mágikus energiából, illetve a táplálékból, melyet a pályán elszórt bokroktól a leölt dinoszauruszokon át a saját építésű farmokig számtalan forrásból begyűjthetnek munkásaink. A játékmenet is a megszokott utat követi – építkezünk, bázisunkat bővítjük, fejlesztjük épületeinket és egységeinket, növeljük

Vajon ha Napóleon a dermesztő hidegben dinókkal indult volna bevenni Oroszországot, mennyire lett volna sikeres?

Kinek kell faltörő kos egy táborkapu bedöntéséhez, ha szarvas-vadkanon lovagol az ember?

seregünket, majd minden frakció élén egy egyedi hős karakter vezetésével megindítjuk az elsöprő rohamot az ellenséges sereg ellen.

Ám akár a sörök, akár a híres csokoládék tették, a belga fejlesztőknek sikerült mindezt egy olyan őrült koncepcióba ölteniük, melyhez hasonlót az Age of Empires utoljára a Mythology spinoffal művelt. Már a puszta tény, hogy seregünkkel a térképen dinoszauruszokba akadhatunk, melyekkel meg kell küzdenünk az új területekért, elég árulkodó jel, milyen irányt is képzeltek el a készítők, a frakcióknál azonban valószínű, hogy a komolyságra törekvő szándék valahol végleg elcsúszott. Az egyik sereg egységei dinoszauruszokon lovagló barbárok, míg egy másik konkrétan elementálokkal a soraiban rohanja meg a harcmezőt, hősük pedig az elhullott ellenfeleknek hála zombikat képes megidézni. A mágikus energiákkal a harc hevében ráadásul különböző varázslatokat süthetünk el, melyek sebezhetik az ellenséges egységeket, növelhetik harcosaink szívósságát, vagy épp meggyorsíthatják munkásaink sebességét. A frakciók pedig játék közben még egy bizonyos mértékig testre is szabhatók, ugyanis épületeink, fejlesztéseink révén valahányszor szintet lép őskori társadalmunk, két opció közül kiválaszthatunk egy minden egységünkre és további játékstílusunkra ható módosítót, amellyel eltervezett stratégiánkhoz hangolhatjuk egyes fejlesztések, egységek költségeit, hatékonyságát, sebességét.

FEJLŐDŐ KORSZAK

Nem is tagadom, az ötlet levett a lábamról – még úgy is, hogy a Warparty jelenleg az Early Access meglehetősen korai stádiumában bontogatja szárnyait. Egyjátékos kampány még nincs, mindöszsze egy tutorial módja van, és néhány térkép, két tereptípussal (jeges és sivatagi), melyeken Skirmish és Multiplayer csatákat vívhatunk emberi vagy gépi ellenfelek ellen. A Warcave csapata természetesen ambiciózus, ám sok más Early Access fejlesztővel ellentétben figyelemreméltó lelkesedéssel próbálják frissíteni a játékot és haladni a megálmodott teljes állapot felé. Közösségi platformokon igen aktívan pakolgatják ki a játékról, a fejlesztés menetéről szóló frissítéseket, Steamen pedig ígéretükhöz híven már a megjelenés óta több hotfixet kiadtak a játékélmény kiegyensúlyozásához, a kezdeti gyermekbetegségek leküzdéséhez, optimalizáláshoz. Természetesen a távoli célok is impozánsak, a roadmap szerint a végleges változat előtt kapni fogunk még egy harmadik, természeti erőkkel operáló seregtípust, egyjátékos kampányokat, új játékmódokat, új térképeket és még több választható bónuszt a szintlépésekkor.

Ám a Warparty legnagyobb érdeme, hogy már jelenlegi állapotában is számtalan élvezetes órát tud szerezni az RTS-rajongóknak. Nem csak feleleveníti a szép emlékeket, de olyan köntösbe burkolja azokat, amelyben rengeteg őrült, elborult potenciál rejtőzik. Külön dicséretet érdemel az árazás is – egyértelmű, hogy a végleges, minden tartalommal megpakolt verzió magasabb árcímkével startol majd el a Steam főoldalán, ám a jelenlegi, 18 eurós (nagyjából 5800 forintos) árcédula pont elég ahhoz, hogy ne jelentsen túl nagy kiadást az érdeklődő játékosoknak, és már korai szakaszban megindulhasson a multiplayer tesztelése is.

Ha egy-két olyan elemet kellene kiemelnem, amelyek a jelenlegi verzióban kissé szemet szúrnak, az egyik a Skirmish csaták során a gépi játékosok nehézsége, ugyanis még a legostobább is képes bedarálni a komplett bázisunkat, majd pusztán a munkásokat és a főépületeket hagyja érintetlenül. A másik az útkeresés, amely még a legutóbbi hotfix után is okozott körbe-körbe rohangáló, helyüket kereső egységeket. Ami viszont aggasztóbb, és a fejlesztőcsapatnak mindenképp tennie kellene valamit a megoldása érdekében, az a játék promóciója. A Warparty a legerősebb túlzással is szinte bujkál a Steam Early Access listája mélyén, sokkal több ötlettel és potenciállal, mint amennyit áruházi oldala sugallna, az indulás óta pedig egyidejűleg összesen alig 42 játékos nyúzta, melynél egy sokkal impozánsabb érdeklődőbázist érdemelne, ha a híre eljutna a megfelelő RTS-rajongókhoz és közösségekhez.

A Warcave csapata egy nagyon ígéretes és szórakoztató receptet tart a kezében – remélem, sikerül tartani a terveket, és a végeredmény felér majd az ígéretekhez.

A Warparty koncepciója ötletes, a helyszínek változatosak, a játékmenet szórakoztató. Kíváncsian várjuk, hogy a későbbiek folyamán milyen irányt vesz majd a fejlesztés.

Para van

Az alternatív, nyakatekert őskor ötletét már a 2006-os ParaWorld című RTS is megpróbálta használni. A játék alapjai szintén az Age of Empirestől merítettek, azonban története elég mélyen elmerült a science fiction elvontabb bugyraiban. Főszereplői egy amerikai geológus, egy svéd biológusnő és egy magyar(!) fizikus voltak, akik átkerültek egy alternatív, dinoszauruszok és ősemberek által lakott párhuzamos Földre, ahonnan nemcsak haza kellett jutniuk, de egyben a helyieket is segítették hataloméhes kollégáik elleni harcukban. Sajnos a ParaWorld többnyire közepes értékeléseket kapott, végül sem a beígért kiegészítője, sem a tervezett folytatása nem valósult meg.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Megérkezett az ősz, vele együtt pedig az év végi játékcunami, ami 2018-ban is durvábbnál durvább címekkel árasztja el számítógépeinket. Ennek megfelelően idén is új előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + RED DEAD REDEMPTION 2 (PLAYSTATION 4, XBOX ONE)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FALLOUT 76 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltűntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + BATTLEFIELD 5 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám) **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám) **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + JUST CAUSE 4 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám) **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám) **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR VANTAR FEKETE USB MAGYAR BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám) **17 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám) **24 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + COUGAR MINOS X2 OPTIKAI EGÉR

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉS
(3 lapszám) **9 490 FT**

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám) **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám) **20 990 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

KAMPÁNY NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?

CALL OF DUTY BLACK OPS III

[ÍRTA BÜJTI]

A Treyarch mintha csak atomot dobott volna le, mikor kiderült, hogy a BO4 már nem tartalmaz egyjátékos kampányt, inkább a multira összpontosít, a robbanás pedig felégette az internet haragos népét. A kérdés azonban az, hogy mi a fontosabb – a 6–10 órás történet, vagy a több száz órát nyújtó többjátékos szegmens?

Manapság általánosságban háromféle videojáték létezik. Az egyik 10-100 óra játékidőt biztosító kampányt tartalmaz, ami sok esetben gyűjtögetni valóval és hajhullató kihívásokkal sokszorozza meg a kínált játékidőt, így kitolva a határokat. A másik csak multis lehetőségekkel él, ezzel együtt pedig változó mértékben próbál törekedni az egyediségre és változatosságra. A harmadik a kettőt keveri, így sok esetben nem jut elég idő és energia valamelyik oldalra, sőt előfordul az is, hogy abszolút erőltetett, a koncepcióba egyáltalán nem illő játékmódokkal sikerül felvértezni a produkciót, ami egy elvetélt törekvés az igények és elvárások kielégítésére. Tudjátok, a pokolba vezető út jószándékkal van kikövezve. Nos, a Treyarch elég merészet lépett, az évek óta másodlagos kampányt pedig elhagyta a csapat, amiért kaptak is hideget-meleget – a helyzet az, hogy manapság nincs veszélyesebb az „elkötelezett rajongónál", aki az internet digitális világában képes halálos fenyegetést küldeni akár egy alkotónak, akár annak hozzátartozóinak. Így múlik el a világ dicsősége. Vagy éppen a CoD sztorimódja...

KEZDJÜK AZ ALAPOKTÓL

No, de nem eszik olyan forrón a kását, mert ha nem is War Stories, de azért van valami hasonló, ami a specialisták múltját, a különleges osztag megalakulásának előzményeit mutatja be átvezetők formájában – emellett pedig gyakorlati haszna is van a dolognak, elvégre a történeti szálak kibontása közben gyakorlásképpen megismerjük a multis játékmódokat. Mivel mind az ellenfelek, mind a baráti erők botokat jelentenek, annyira nagy élvezetet ez az opció sem nyújt, mert hát a mesterséges intelligencia maradt a régi, amivel mindent el is mondtam. Az egyébként párórás elfoglaltságot és némi csilingelő achievementet/trófeát jelentő tutorial arra viszont tökéletes, hogy egyfelől megismerjük a karaktereket és képességeket, másfelől meg a néha unalomba fulladó gyilkolászás után fellélegezzünk az emberi társak és ellenfelek színrelépésekor.

Mert természetesen mindenhol jó, de a legjobb más gamerekkel összeakasztani a bajuszt (lányoknál meg... a cicifixet), így a multiplayer a letisztult, viszonylag könnyen kiismerhető menüivel igen gyorsan berántja az embert a körforgásba. Tudod, meccs, lövöldözés, rohangálás, meghalsz, újraéledsz, fegyvert variálsz, új meccs indít, beülsz a sarokba,

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Treyarch

MŰFAJ
akció

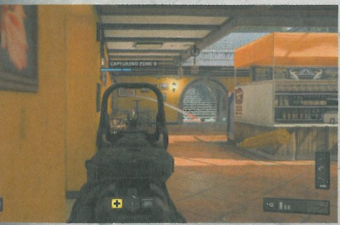
INFO

MEGJELENÉS
2018.10.12.

ÁR
Battle.neten 60 euró, az alapkiadás nagyjából 19 300 forint, PS Store-ból pedig 20 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-4340 3.6 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 – Radeon HD 7950 vagy erősebb VGA, 55+ GB HDD.

A Blackout az egyik legszórakoztatóbb battle royale mód, és a versenytársakhoz képest a térkép is kellően változatos.



Ha a kék szín indikálja a biztonságos zónát, akkor az 1 óránál lévő épületegyüttesben szuper-biztonságban leszünk?

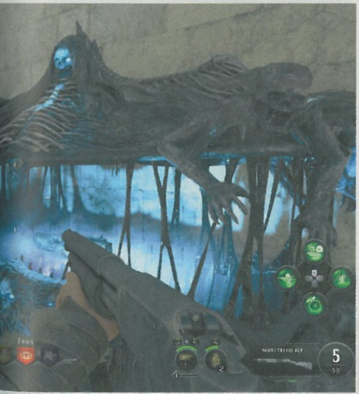
kirobbantanak, megint variálsz, új meccs, és így tovább. De hogy konkrétabban mi vár? Maga a Kánaán. És ez nem túlzás, nem vicc.

VÁLTOZATOSABB ÉS TÖBB

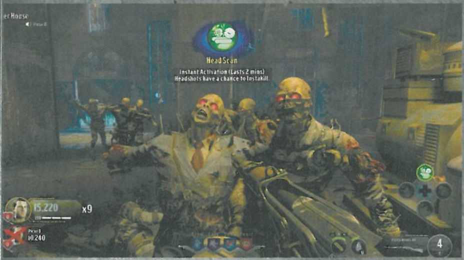
Viszont még ne szaladjunk ennyire előre, mert bár a specialistáink már szóba kerültek, de csak említés szintjén, és bizony a 2015-ös BO3 óta történt némi változás a karakterek életében. Konkrétan a Treyarch sorozata ugye, ugrál az időben, így történhetett meg, hogy míg a harmadik epizód szereplői repkedtek és a falon futkároztak, az extrán dinamikus mozgáskultúrát pedig az augmentációk segítették, addig idén jóval hihetőbb és egyszerűbb az élmény. Nincs repkedős rásegítés, hiányoznak a pályákon vertikálisan elhelyezett sík felületek, valamint az aktiválható különleges képességek is naturálisabb megoldásokat mutatnak fel. Ez annyit tesz, hogy Battery mondjuk, nem kinetikus páncélt húz fel a gránátozás mellett, ezenfelül a felsorakozó tagok jóval kevesebb fémet hordanak a testükben. Alapvetően hagyományos küzdelem zajlik a harcoló felek között, ami a választott fegyverkiosztással kezdődik, majd viszonylag gyakrabban feltöltődik egy szimplább képesség. Prophet például elektromossággal sokkoló szerkezetet küld ki az opponensek felderítésére, Firebreak reaktormaggal süti meg az embereket – ez őt is sebzi, ha nem vigyázunk –, vagy ott van az új Crash, aki szeretetcsomaggal rendezi a többiek ellátmányát. Aztán ha feltöltődik a ritkább képesség, na, azzal már lehet csodákat művelni. Prophet sokkoló lövedékekkel támogatott mesterlövész puskával szedi le az ellent, ami először bénít, másodjára öl, ráadásul egyszerre több opponenst is képes elkapni; Firebreak lángszórózik, Crash pedig boostolja az összes társ életerejét és egyben gyógyítja a meglévő sebzéseket. Azt meg ugye mondanom sem kell, hogy ha jól időzít a csapat, összehangolja a specialisták speckóit, akkor a hatásokat összeadva sokkal keményebb pusztítást lehet végezni. Ha pedig sebzés, akkor muszáj újra megemlíteni az előzetesekben már kitárgyalt pontot: sebződés esetén van egy öngyógyítási képesség, azonban a löketbeadás időbe kerül, ahogy a kívánt hatás elérése is, emiatt pedig nem árt visszavonulót fújni, ha éppen pórul járunk és sikerül bekapni néhány lövedéket. Ezek az apróbb változtatások már megfűszerezik az élményt, azonban a BO4 legfőbb vonzereje nem is ezekhez köthető, hanem inkább a játékmódokhoz, amiket a fejlesztők ezek köré építettek fel.

Nem lennék ugyanis maximálisan elégedett, ha ennyi lenne a változás, minden más pedig maradt volna a régiben. Gondolok itt a hagyományos és megszokott játékmódokra, mint a mindenki mindenki ellen, a dögcédulázás, aminél nem elég lelőni az ellent, vagy éppen a területfoglalás és bombahatástalanítás.

A Black Ops 4 bejelentése óta folyamatos vitát képez a kampány hiánya. Jelentjük: a sztori mód által hagyott űrt sikerült teljesen kitölteni.



Jómagam a HCTDM társaságában ütöttem el közel 400 órát a BO3 három teljes éve során, azonban ott nagyon élveztem, hogy semmi nem szab határt, kapaszkodás közben és a falon futva is lőhetek, belevetve magam a sűrűjébe, állandó mozgással meglepve ellenfeleimet. Ezúttal azonban más kellett, a Treyarch munkatársai pedig tisztában voltak ezzel. Emiatt született meg több új játékmód is. A Control már önmagában megér egy misét, hiszen két elfoglalandó/védelmezendő pontjával feladja a leckét a kevésbé taktikusan összedolgozó csapatoknak, ráadásul a végtelenségig sem lehet folytatni a macska-egér játékot, elvégre, ha az életek száma elfogy, a másik fél győz. Ugyanez igaz a Heist esetében is, csak éppen itt körönként mindenki egyetlen eséllyel rendelkezik, maximum a sebesült társakat lehet felgyógyítani, az elhullottak már nem térnek vissza, emellett a koncepció is merőben eltér a többi játékmódétól. Kezdjük ott, hogy a pályán valahol pénzeszsák hever, amit fel kell szedni, majd



ki kell menekíteni egy helikopter segítségével, amely adott idő alatt viszi el a csomagot. Másfelől nemcsak ezzel, hanem a másik csapatnak okozott kárral is dől a lóvé, amiből pedig minden egyes kör elején be lehet vásárolni. A karakterek ugyanis egyetlen pisztollyal indulnak. Kéne rá valami kiegészítő? Vegyél! Elsődleges fegyver? Vegyél! Páncél? Vegyél! Scorestreak? Vegyél, de ahhoz már mehetsz is hitelt felvenni valamelyik uzsoráshoz, mert ugye a 40% THM az évszázad üzlete. Csak nem neked. Emiatt a vásárolgatás miatt pedig aztán jó alaposan fontolóra kell venni, mi a legfontosabb, és bizony a speciális kütyük egy része is kiváló társ lehet a bajban – pláne összetartó csapatnál, mert a taktikázás itt szinte elkerülhetetlen, ahogy a többiek gyógyítása is. Soha ne hagyd hát sokáig dülöngélni az összerogyott pajtásokat.

LÁMPAOLTÁS UTÁN JÖNNEK A ZOMBIK

Aztán persze ott van az adu ász, ami nélkül manapság egy stúdió sem boldogulhat, és ami a mainstreambe teljesen beette magát: a battle royale. Hogy a PUBG milyen és mekkora lavinát indított el, hogy utána a Fortnite hizlalja fel úgy, hogy mindent maga alá temessen, azt még ma is nehéz pontosan megmondani, de az biztos, hogy a játékipart sikerült fenekestül felforgatni. A br móddal ma már szinte bármit el lehet adni (bár van, aki ebbe is belebukik), MOBA vagy FPS, teljesen mindegy, sőt a Battlefield és a Call of Duty is viszonylag gyorsan reagált a sebesen változó piaci tendenciákra, amit az bizonyít, hogy a tavalyi robbantás után már idén erre építették fel a marketing egy részét. Ráadásul milyen jól tették. Hiszen, bár jómagam nem rajongok a stílusért, azt még én is elismerem, hogy a viszonylag gyorsan összerakott Blackout minőségi, tartalmas és változatos alternatíva a konkurensekkel szemben, ráadásul hatalmas térképe is tökéletesen illik abba az univerzumba, amit a Treyarch az évek alatt felépített a Black Ops-sorozattal.

Merthogy mit történik a Blackoutban? Nos, 100 főt ledobnak egy kopterről, a kisebbfajta tömeg pedig elindul mindenfelé, hogy fegyvert és ellátmányt találjon, ráadásul előbb még azt is meg lehet választani, hogy valaki szólóban, partnerrel, esetleg egy négyes csapatban kíván beszállni a közös őrületbe. Erre egy hatalmas építkezés, arra egy katonai bázis, amott meg szimpla épületek, kisváros, aztán lehet keresgélni a tetőn, a pajtában, az emeleteken és a garázsban, mert bizony mindenfelé van valami apróság, legyen szó irányzékról, lőszerről, testpáncélról, ilyen-olyan lőfegyverről, közelharci szerszámról, netán olyan speciális szerkezetekről, amik a normál multiban várnak bevetésre. Emellett találni teherautót, homokfutót, motorcsónakot, helikoptert is, amik alaposan feldobják az egyébként sem unalmas hadakozást, ami az egyre szűkülő erőtéren belül zajlik, hogy a végén csak egy – vagy négy – maradjon. És tudod mi a legjobb móka ebben az egészben? A kiszámíthatatlanság. Mert bárhol ráakadhatsz valami igazán jó cuccra, bármikor összeakadhatsz valakivel, és pillanatok alatt kiszedhetnek a legtutibbnak tűnő rejtekhelyről is. Nincs garancia a sikerre, a sors és az éppen szabályba lépő aktuális „törtvények" döntik el a mérkőzések kimenetelét. A környezet színes, szagos, tele van pakolva mindennel – főleg Black Ops-sorozatos utalásokkal és helyszínekkel, így például a már jól ismert luxusvillát is megcsodálhatjuk, sőt még egy elmegyógyintézetben is kiköthetünk, amelynek falain belül, hogy, hogy nem, de zombik szabadulnak el.

Ajj, ezek a piszkos élőhalottak a rothadó ábrázatukkal, éles fogaikkal, hajmeresztő hangjukkal. Nos, ők mindenhol ott vannak, ahogyan a World at War óta mindig, most is külön játékmóddal, sőt játékmódokkal rendelkeznek, illetve egyből több misszióval. Hogy már jól ismert harcosok bőrében, egy börtönnel álcázott laborban kell megküzdeni velük (Blood of the Dead), vagy egy jéghegynek ütközött hajó utasaiként (Voyage of Despair), esetleg az ókori arénában, ahol feltámasztott tigrisek és az istenek

Egy jól nevelt úriember mindig kopog, mielőtt belép az ajtón, és csak ezt követően kezd el agyat enni.

bajnokai fenik ránk fogaikat (IX), nos, az mindegy. Ismét vannak célok, perkök, különböző kasztok, beindítandó szerkezetek, speckó képességek, amiknek hála különösen jó móka az egész, sőt a Classic mód mellett még Rush is van, aminél a pontszerzés és a haladás a legfontosabb, no, és persze a hullák állandó gyilkolása.

NINCS MITŐL FÉLNI

Tartalom terén ez így már most impozáns, nem is kérdéses, a nyitókínálat 14 térképe is kellően változatos, bár azt azért nehezményezem, hogy elég sok az újrázás. Merthogy imádom, hogy újra van Slums, meg Firing Range, meg Summit, hiszen ezek nagy kedvencek, de kicsit spórolós megoldásnak tűnik a bevetésük, elvégre ennyivel (plusz Jungle) kevesebb új helyszín kitalálásával kellett foglalkozni a fejlesztési idő során. Ettől függetlenül a csapat azért jó munkát végzett, az új pályák is nagyon jók, a régiek zseniálisak, az egyéniséggel bíró specialistákat is sikerült kellően balanszolni, ahogyan a fegyvereket és a (nagyjából megszokott) scorestreakeket is. Sőt, az új játékmódok is nagyszerűek, kiemelten a Heist, ami talán a legjobb újítás a sorozat életében, és bizony tökéletes alapanyag az esportokhoz is. Bizony, látszik, hogy a fejlesztők még erre is gondoltak, és igen nehéz nem elismerően bólintani, ahogy ez az egész produkcióra is igaz. Pár technikai baki, és ennyi, CoD startja talán még soha nem volt ennyire sima, multija még soha nem volt ennyire gördülékeny és addiktív, pedig ha valamiben profik a srácok, hát az az.

Igaz, nincs kampány a játékhoz, de ez nem jelenti azt, hogy az ismerős elemek kivesztek volna belőle. Például camperek még mindig akadnak.

A GURUK MEGMONDJÁK

CHOCHO — EGÉSZSÉGES IRÁNY

A Black Ops 4 a Call of Duty kötelező evolúciós lépése, egyszersmind az egyik legtartalmasabb játék, amit idén láttam. A 19 ezer forintos ár fejében tulajdonképpen három teljes értékű multiplayer-programot kapunk, amelyek mindegyike kidolgozott és szórakoztató darab, néhány éve önmagukban tettek volna ki teljes áron forgalmazott játékokat. Szintén üdvözítő az Activision azon döntése is, hogy az új CoD ezúttal Battle.neten fut – talán a Valve is észhez tér, ha nem ömlik a nyakukba az ingyen pénz.

HOZZA, AMIT KELL — WILSON

A jelenlegi keretek között gyakorlatilag elképzelhetetlen, hogy a Call of Duty drasztikusan megváltozzon, de a Black Ops 4 kitűnően illusztrálja, hogy a most már 11 éves formulában még mindig van egy kis tartalék. A kampány nekem személy szerint nem hiányzik – a BO3 az egyetlen CoD-sztori, amit sose vittem végig –, de a tartalommal azért nem vagyok maradéktalanul megelégedve. Bár a zombimód a feltalálása óta most először igazán változatos és tartalmas, és olyan mélység van benne a fejlődések és az elmebetegül komplex easter eggek miatt, mint még soha, de azért eléggé elfogadhatatlan, hogy az alapcsomagban mindösszesen csak három misszió vár. Másra viszont egyszerűen nem lehet panasz: a mobás specialistákkal sikerült teljesen új életet lehelni a hagyományos multiba, a Blackoutról pedig csak ódákat lehet zengeni, mivel a Fortnite óta nem volt ennyire élvezetes battle royale a piacon. Csak azzal a borzalmas tick rate-tel kellene kezdeni valamit...

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Kampány nélkül, de rengeteg és nagyon jól felépített multis móddal tértek vissza a specialisták, hogy ismét több száz órányi elfoglaltságot nyújtsanak a kompetitív játékok szerelmeseinek.

TÁLALÁS: **78%**

TARTALOM: **99%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

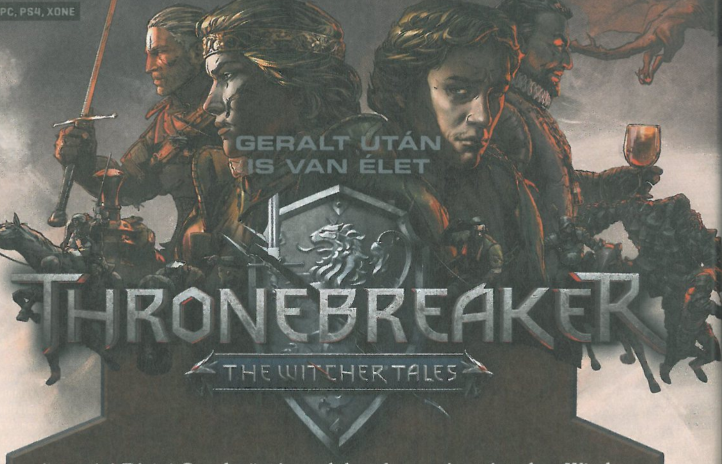
Kiforrott multi remek pályákkal és specialistákkal, valamint a megszokott játékmódokkal. Pluszban ott a szuper zombimód, a zseniális Heist, illetve a Blackout, ami jelenleg az egyik legjobb br-élmény a piacon.

KONTRA

A kampány hiánya valakinek fájó pont lehet, emellett a látvány továbbra is lehetne szebb, és bár ezúttal csak a multira kellett összpontosítani, meglepően sok az újratervezett pálya.

88%

Hiányzik a kampány? Nem. Bár a karakterek bemutatása rendben van, az látszik, hogy az áthidaló megoldásként funkcionáló tutoriallal nem sokat foglalkoztak, noha vannak nagyon jó pillanatok és beszólások (a Treyarch sem túlzottan szereti a compereket, bár ez a BO3-4 játékmechanikájából is kitűnik – ide egyszerűen nem illik az üldögélő, befekvő stílus). Emellett bár a multi mindent visz, nagyon élvezetes, nagyon változatos és tartalmas, ha már csak az maradt, azért az új pályákból több is lehetne, mert így egy-egy megoldás kicsit spórolósnak tűnik. Mindez azonban amellett nem mérvadó, hogy többjátékos funkciók és élmény terén a Black Ops 4 mindenképpen ott van az eddigi legjobb CoD-részek között, méghozzá az első háromban, ami azért elég nagy szó, és bizony nem kérdéses, hogy sok száz órára nyújt majd elfoglaltságot kifogyhatatlan izgalmakkal teli összecsapásaival, a season pass vásárlóinak ráadás pályáival. Emellett bár várható a megjelenésük, egyelőre még mikrotranzakciók sincsenek benne, a testreszabás és skinezés kimerül egy jutalmazási rendszerben, néhány megnyitható extrában és festegetésben – bár általában a loot is csak ennyit tesz hozzá, szóval, ha végül bekerül a rendszerbe, az sem okoz majd hatalmas galibát. Így szerintem maximálisan elégedett lehet mindenki, elvégre részben a gyökerek felé sikerült visszatérni, immáron kevésbé elrugaszkodva a jelentől, részben pedig elég nagy újításokat eszközöltek az alkotók, felkavarva a pocsolyát, megadva mindent azoknak, akik a kompetitív élményeket előnyben részesítik. Hogy a több száz órás multi mellett valakinek hiányzik a rengeteg pénzt és energiát felemésztő, átlagban 6-10 órán át tartó kampány, ami egyszer ilyen, egyszer olyan lett? Nos, hosszú távon bizony nem az adja meg a kívánt játékórákat, ezért aztán kár is szomorkodni. Erre vannak a kifejezetten egyjátékos FPS-ek, amiktől a CoD már jó ideje kezdett elhatárolódni, és csak idő kérdése volt a legfontosabb lépés megtétele. A BO4 ismeretében ez is eljött, de egyáltalán nem bánjuk.



GERALT UTÁN IS VAN ÉLET

THRONEBREAKER
THE WITCHER TALES

[IRTA **DZSÉJT**] **Ríviai Geralt története lehet, hogy véget ért, de a Witcher világa sokkal gazdagabb egy kósza professzionális szörnyvadásznál. Ezt pedig nemcsak Andrzej Sapkowski könyvei, de a Thronebreaker is bizonyítja, ami a Witcher-univerzum egy új történetét meséli el.**

Anno fújtam a gwentre. Imádtam a Witcher első két részében a kockapókert, órákat tudtam elütni vele, de a harmadik részre lecserélték erre az első pillantásra átláthatatlan kártyajátékra, amihez a győztes kártyalapokat úgy kell felkutatni egy hatalmas világban, ahol vagy ezer NPC nyüzsög, és bármelyiknél lehet egy jó lap. Aztán persze elmerültem a Witcher 3-ban, gyűlt az az ocsmánynak tartott pakli, és egyszer csak azon kaptam magam, hogy órákon át játszom egy ivóban a helyi kártyásokkal, s közben észre sem veszem az idő múlását. A programba ölt több mint 200 órából 50-et biztos gwentezéssel töltöttem el.

Végül jött a hír, hogy önálló produkció készül a gwentből, és bár az online élményre lesz kihegyezve, kap egyjátékos módot is. Ezzel nem volt bajom, gondoltam: munkában ezzel is el lehet úgy az ember, mint a pasziánsszal. Aztán kiderült, hogy az egyjátékos mód önálló játékként jelenik meg, aminek már nem láttam értelmét. Még akkor is húzódoztam a dologtól, amikor az első videókból kiderült, hogy a szimpla kártyázásnál azért többről lesz szó. Szkepticizmusom viszont csak az első… körülbelül fél órában tartott ki, aztán a Thronebreaker beránttott, és már nem is akart elengedni.

A TÉT A BIRODALOM

A történet az első Witcher-játék előtt, a második északi háborúban játszódik (nagyjából a könyvekkel egy időben), amikor is a Nilfgardi Birodalom lerohanja északot, első körben Lyriát. Uralkodója, Meve királynő védekezni, majd egy csúf árulás után menekülni kényszerül. Hogy megmentse birodalmát, szövetségre kell lépnie észak többi királyával, és az életét muszáj olyanokra bíznia, akiket egy szebb napon valószínűleg bitófára küldött volna.

De ennyit a sztoriról, mert minden más spoileres lenne. Akad benne fordulat bőséggel, találkozhatunk a Witcher-játékokból és a könyvekből is ismerős karakterekkel (még egy bizonyos ríviai Fehér Farkassal is), megvívhatunk olyan csatákat és megjárhatunk olyan országokat, amikről korábban csak olvastunk, és döntéseinktől függően húsz befejezés vár ránk az alsó hangon is harminc órát jelentő sztori alatt.

MINDEN A PARTIN MÚLIK

A Thronebreakert műfajilag belőni nem egyszerű feladat, mert meglehetősen kevert játékról van szó. Bár a Gwent egyjátékos módjának lett anno beharangozva, az egyetlen közös nevező a két program között az, hogy ebben is fontos szerepet tölt be a fent nevezett kártyajáték. Ezt leszámítva nincs több köze a Gwenthez, mint a Witcher 3-nak. Éppen ellenkezőleg, a Thornebreaker jobban hasonlít a The Wild Huntra.

Meve irányítását a klasszikus, izometrikus nézetű, point & click kalandjátékokra jellemző módon kapjuk meg az igen méretes térképeken. Dönthetünk úgy, hogy azonnal rohanunk a célunkhoz, vagy a járt utat járatlanra cserélhetjük, és teljesíthetjük a játékban megbújó 77 mellékküldetést.

Ezek kivétel nélkül összecsapást jelentenek valamilyen ellenséggel, ám a csatákat ebben a játékban kártyával zavarjuk le. A partik lehetnek sztenderd gwent

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt RED

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED

MŰFAJ
szerepjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.23.

ÁR
GOG-on 25,89 euró, avagy nagyjából 8400 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Celeron G1820 CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GT 730 vagy erősebb VGA, 15 GB HDD.

Amikor azt hiszed, hogy nyerésben vagy, mivel már 6 lap erősíti a gyalogságod, aztán az ellenfél előránt egy kazsuál Exodia kombót…

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A JÓ LAPJÁRÁS

Szinte gwent alaptétel a következő: a jó pakli fél siker. Ne ragadj le a kártyáknál, folyamatosan cseréld a lapokat, teszteld az újakat. Lapból bármennyi lehet nálad, bár az összpontszámuk nem haladhat meg egy bizonyos értéket – ám a tábor fejlesztésével még ez az érték is növelhető. Azt se felejtsd el, hogy Meve-nek is egyre több képessége lesz, ezeket is a parancsnoki sátorban lehet cserélni.

GONDOSKODÓ KIRÁLYNŐ

Meve-hez útja során különféle figurák csapódnak, akik a csatatéren speciális kártyák formájában jelennek meg. Ezekre igencsak szükséged van a partik során. Szóval érdemes figyelni eme karakterekre, beszélgetni velük a táborban, hallgatni a tanácsaikra és megcsinálni az általuk javasolt küldetéseket, mert ha nem teszel így, akár le is léphetnek, megnehezítve ezzel a boldogulásodat.

MORÁLIS KÉRDÉSEK

Döntéseid nemcsak a történetre gyakorolnak hatást, de katonáidra is. Három szint van: magas, normál és alacsony. Magas szint esetén minden kártyád plusz pontot kap, és Meve-t a parti legelején bevetheted. Alacsony szinten a kártyák pontlevonást kapnak, és a királynő is csak egy körrel később használható fel. A jó morál szó szerint eldöntheti egy parti kimenetelét, fontos odafigyelni rá.

Királynőként nem csak az a dolgunk, hogy csatákat nyerjünk, de diplomáciai utakon és találkozókon is részt kell vennünk.

mérkőzések, olyanok, amik a Witcher 3-ban is vannak, sőt a szabályok is megegyeznek. Vagyis maximum három fordulót játszhatunk le, és az nyer, aki kettőnél győzedelmeskedik. Egy fordulóban a kártyáinkat körönként rakjuk le, ezeknek adott pontszámuk és esetenként képességük van – utóbbiakat szintén körönként játszhatjuk ki.

A mellékküldetések megjelenhetnek még egyfordulós és úgynevezett puzzle partik formájában is. Előbbi ugyanolyan, mint a sztenderd gwent, csak egy forduló alatt kell elkennünk ellenfelünk száját. A puzzle partik viszont különlegesek. Fixen meghatározott kártyákkal játszhatunk, és mindig teljesítenünk kell valamilyen feladatot, például el kell pusztítanunk az ellenség paklijában egy megnevezett kártyát, vagy bizonyos lapok értékét egyre kell csökkentenünk. Ezek a legjobbak, mert igazi agytornával járnak, matektudásunkra éppen úgy szükségünk lehet, mint a kártyalapok alapos ismeretére.

Fontos még tudni, hogy akár hagyományos, akár egyfordulós partit játszunk, használhatjuk Meve-t, akinek különféle speciális képességet állíthatunk be. Mivel a képességek fordulónként többször is felhasználhatóak, rendkívül jó taktikai eszköznek minősülnek, azonban minden használat után kell pár kör, hogy Meve „lehűljön". És persze az ellenségnek is van egy ilyen vezére, aki a mi orrunk alá törhet borsot.

TÁBOROZÓ KISKATONÁK

Meve a győzelemért aranyat és fát kaphat, bizonyos esetben katonát is, ritka esetben pedig egy új társsal bővül a színes társulat, amely speciális kártyák formájában jelenik meg a paklinkban. Őket istápolnunk kell, mert ha nem teszünk olykor-olykor a kedvükre, bizony szó nélkül elhagyják királyi társaságunkat.

ÉRTÉKELÉS

A Thronebreaker számomra egy kellemes meglepetés lett, akárcsak anno a gwent, amivel az ember anélkül tud órákat elütni, hogy észrevenné, milyen gyorsan telik az idő.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nagyszerű történet, változatos játékmenet, kihívásokkal teli kártyacsaták és hamisítatlan Witcher-hangulat.

KONTRA

Akad néhány apró, jelentéktelen bug, és a táborunk fejlesztésében abszolút nincs semmi kihívás.

85%

Az arany és a fa használható a táborunk fejlesztésére, illetve a katonákkal együtt új kártyalapokat készíthetünk magunknak. A táborban nem csak a társainkkal beszélgethetünk egy pofa sör mellett a kocsmasátorban, de tét nélkül játszhatunk gwent-partit az MI ellen a gyakorlótéren, összeállíthatjuk győztes paklinkat a parancsnoki sátorban, vagy a királyi sátorban elolvasgathatjuk a jelentéseket a háború alakulásáról.

A minijátéknak induló gwent annyira jól működik, hogy egy kiváló szerepjátékot is fel lehet köré húzni.

Szóval érdemes a tábort fejleszteni, mert csak így győzhetjük le végleg a gaz nilfgardi hordát... Meg az útonállókat... Meg a scoia'taelt... Meg a szörnyeket... Meg a... Na, jó, mindenkit, aki belénk köt, márpedig mindenki belénk köt, hogy a vízbefalók falatozzanak a zúzájukból.

HAMISÍTATLAN WITCHER

A történetet egy narrátor meséli el a szöveg felolvasásával (és sok szöveg van, állítólag több, mint amennyi a Hearts of Stone DLC-ben volt). Az egyes párbeszédeket különböző színészek mondják fel, többkevesebb átéléssel, de szerencsére egyik sem zavaró, bár Oscart-díjat sem adnék az alakításukért. Ezt néha vizuális novellákra jellemző, képregényszerű átvezetők szakítják meg, amik ha nem is túl látványosak, legalább stílusosak.

A legjobb mégis az, hogy akárcsak a Witcher-játékokban, itt is súlyos döntéseket kell meghozni. Ezek egyrészt kihatnak katonáink moralitására, másrészt – ahogy korábban említettem – hatással vannak társaink hozzáállására, harmadrészt kihatással lehetnek a későbbi eseményekre. Például megeshet, hogy a megmentett hadifoglyok egy éjszaka úgy döntenek, hálából megszabadítanak minket az aranykészletünk súlyától.

És ez a legenyhébb következmény, mert az aranyat a térképeken száz számra fellelhető loothelyeknek hála gyorsan pótolni lehet. Azonban megeshet az is, hogy egy rossz döntéstől a könnyed parti izzasztóan nehézzé válik vagy elvesztünk menet közben bizonyos kártyákat. Egy győzedelmes vagy éppen elvesztett csata pedig további hatást gyakorolhat a katonák moráljára, ami nagyban befolyásolja a kártyalapok értékét.

TÖBB, MINT KÁRTYAJÁTÉK

Ugyan még hosszan tudnék áradozni a Thronebreakerről, vészesen fogy a rendelkezésemre álló karakterek száma, így rövidre kell fognom a zárást. Ha szereted a Witcher-játékokat, ezt a programot is érdemes kipróbálnod. Az se riasszon el, ha nem ápolsz jó viszonyt a Gwenttel, mert Adventurer fokozaton egyetlen kattintással (na meg egy parti elvesztésével vagy feladásával) automatikusan megnyerhetsz bármilyen összecsapást, így nyugodtan koncentrálhatsz a folyamatosan zajló történetre.

Ha pedig szereted a gwentet, akkor ez abszolút a te játékod, mert több mint 80 parti vár rád, és alig-alig akad két egyforma. Az MI pedig még a legkönnyebb fokozaton sem cicózik veled, szóval kihívásban sincs hiány.

ÖNVESZÉLYES KÁRTYÁK

A Thronebreaker egyik nagy meglepetése volt számomra, hogy kártyáinkat saját paklinkon is használhatjuk. Ha óvatlan vagy, a mérkőzést akár meg is nyerheted az ellenfélnek, ugyanakkor az előnyödre is fordíthatod, néhány puzzle parti alatt pedig kifejezetten ez a megoldás kulcsa. Szóval ne lepődj meg, ha egy mérkőzést a saját kártyáid elpusztításával tudsz csak megnyerni.

A FELDERÍTÉS FONTOS

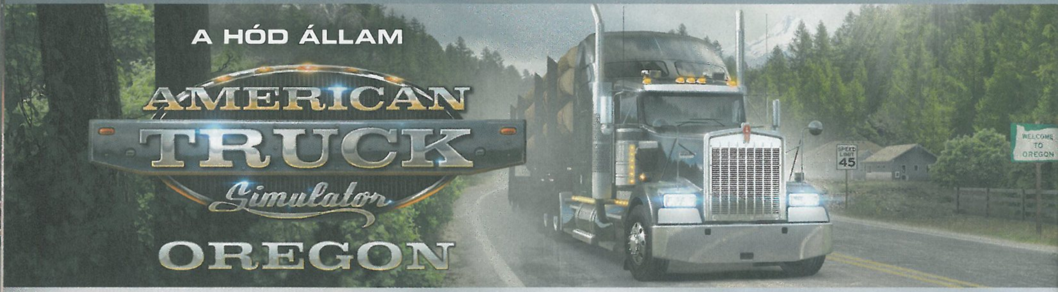
A játék bőkezűen méri az aranyat és a fát, neked csak meg kell keresned a loothelyeket. Ez nem nehéz, minden ládán vagy kacatrakáson zöld jelzés látható. Ugyanakkor nem mindegyik esik útba. Ezért érdemes időről időre 50 aranyat feláldozva kiküldeni a felderítőket a térképre, akik bejelölik neked a lootok és puzzle partik lelőhelyét. Azt viszont ne feledd, hogy a rejtett kincseket nem keresik meg helyetted.

CSÍNJÁN VÁLOGASS

Ugyan csábító lehet különleges képességekkel bíró kártyákkal teletömni a paklit, inkább csak kettőt-hármat használj. Mert az a helyzet, hogy ezek bár hasznosak, nem minden kártya ellen használhatóak, ráadásul egyáltalán nem bírnak ponttal, és egy hagyományos partiban az a fontosabb. Inkább a ponttal bíró, de az ellenségben is kárt tevő hagyományos kártyákkal töltsd fel a paklit.

GYAKOROLJ SOKAT

Az alaptáborban található a Training Grounds, ahol tétnélküli gwent-partikat játszhatsz az MI ellen. Érdemes látogatni eme intézményt, mert itt kockázat nélkül próbálhatod ki újonnan megszerzett kártyáidat, frissen összeállított paklijaidat. Különösen fontossá válik ez, ha Battle-Hardened vagy Bonebreaker fokozaton játszol, ahol nincs lehetőség a kártya partik átugrására.



[ÍRTA GEBBBE] Kevesebb, mint egy évet kellett várni arra, hogy újabb utakon szállítmányozzuk a tonnákat az USA területén. Az American Truck Simulator következő állomása Új-Mexikó után Oregon, ami azt jelenti, hogy már csak egy államnyira vagyunk attól, hogy legalább Kanadáig átszelhessük az országot.

Az SCS Software nem pihen. Miközben a stúdió emberei a Kamion EB és egyéb rendezvények keretein belül lelkesen szórakoztatják a rajongókat az On the Road szimulátorukkal, a játék fejlesztése sem áll meg. Egyaránt jönnek ki játékmenetet érintő változtatások, kamionos festéscsomagok, sőt év végére megérkezett Oregon is az ATS világába. Ahogy tavaly, úgy a srácok idén is megnyomták ezt az időszakot, hiszen 2017 késő őszén és telén megkaptuk Új-Mexikót, az Euro Truck Simulator 2 sofőrjei pedig meghódíthatták Olaszországot. Persze a ETS 2 idén sem fog kimaradni, de a készülő Beyond the Baltic Sea egy teljesen más történet lesz.

Az Oregon pont Halloween előtt jött meg, így kimaxolhatjuk a virtuális turizmust: elvezethetünk Salembe.

Essék pár szó magukról a programokról. Az ATS és a ETS 2 is elérkezett már arra a szintre, hogy az alap játékmenetük teljesen megegyezik, gyakorlatilag egyazon verziónál jár a két játék. Az ősz elején beesett 1.32-es frissítéssel sokak álmát valósították meg a derék csehek, mert lehetővé tették a saját pótkocsipark vásárlását és testreszabását. Az amerikai verzióban ez annyit tesz, hogy itt az alap típusok mellett még a 3 pótosból álló szerelvényeket sem kell nélkülöznünk a flottából. Az Oregon DLC megjelenésének napján egy Classic Stripes Paint Jobs Pack is érkezett, amely minden tekintetben az első olyan csomag, ahol nemcsak a vontatónk kap új „ruhát", hanem a vontatmányt is ehhez lehet igazítani.

HÓDOLATOM

Oregon állam címerállata a hód. Az állat az államzászló hátoldalán található, és története az 1850-es hódszőr sapkák divatjához vezethető vissza. Arrafelé ez, és persze húsuk lelkes fogyasztása szorította őket a kihalás szélére, de mára már nagyon szép populációt sikerült megmenteni a tudatos intézkedések jóvoltából. Ennyi azonban bőven elég is erről, lépjük át az államhatárt! Nevadából rongyoltam, Elko városából, hogy Burns felé vigyem a hármas fogatom mind a 47 tonnáját. A sivatagos területből fokozatosan sikerül átváltani egy kissé barátságosabb vidékre: egyre több zöld bokorral és hatalmas fenyőkkel találkozhatunk a látóhatáron. Burns környékén Nevadára már nem is fogunk emlékezni, annyira otthonosan érezhetjük magunkat. Aláírom, Kalifornia is képes hasonlót nyújtani, de van egy tény, ami mellett Los Angeles is elmehet a sunyiba. Ez pedig nem más, mint Portland, ami egyetlen város megmintázására valószínűleg az eddigi legkomplexebb megoldás az SCS-től. Csodálatos kikötőket láthatunk, és valami olyan kacifántos csomópont koronázza meg az egészet, amire szintén nem volt még példa sem az ATS, sem az ETS 2 térképén. Emellett Amerikába is megérkeztek az Italia DLC automata kapui, de egy egészen fantasztikus hajóhíd működését is végignézhetjük a volán mögül. Mást mondjuk, nem is tehetünk, mivel aki akaratos, az a vízben fog kikötni.

MARHA ÉRDEKES

Az ismét igényes térképbővítést egyetlen dolog árnyékolta be számomra. A The Dalles nevet viselő farmóriás marhái és lovai igen furcsák. A Duke Nukem 3D-ben láthattunk hozzájuk hasonló két dimenziós mozgó pixelhalmokat, tudjátok, amiket ha egy bizonyos szögből nézünk, akkor nem is látszanak, mert totálisan 2D alakzatok. A cél biztosan a teljesítmény optimalizálása volt, de ha ezt látom, akkor inkább azt mondom, hogy legyen 10 fps-sel kevesebb, ám életszerűbb megoldás, mert a végén még elhiszem, hogy csak egy játék az egész. Oregon azonban mégis egy szerethető, nagyon szépre sikerült állam lett. Széles utat!

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

ÉRTÉKELÉS

Az úgymond második számú SCS szimulátor igényessége is emelkedik, látszik a projekt iránti elhivatottság és az újító szándék. Oregont is szeretni fogjátok, főleg, hogy a hosszú szerelvények is engedélyezettek arrafelé.

GÉPIGÉNY

Dual core CPU 2.4 GHz, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTS 450 (Intel HD 4000), 100 MB HDD. Az alapjáték szükséges a futtatásához.

TÁLALÁS: **76%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

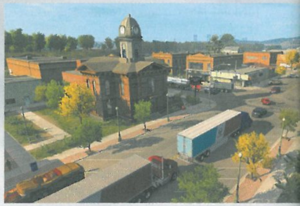
PRO

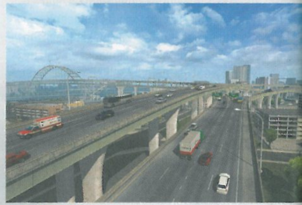
Nagyon üdítő nem csak sivatagos területeken járni, hatalmas fákat látni és egy grandiózus Portlandet birtokba venni. Összesen 14 város és 17 helyi cég vár.

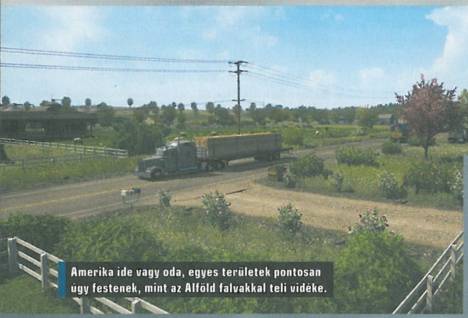
KONTRA

A cikkben említett farmos eset eléggé elszigetelt, a főbb gond inkább az, amikor egy-egy telephely túl rövid a nagy szerelvénynek, és lerakodás után a hátsó pót félig a kerítésre kerül.

82%







Amerika ide vagy oda, egyes területek pontosan úgy festenek, mint az Alföld falvakkal teli vidéke.

A HENTES KAPITÁNYA

Return of the Obra Dinn

[ÍRTA WILSON] **A szabotőrök levadászása, az újságok meghamisítása és az elnyomó rezsim egy átlagos talpnyalójának története után szó szerint új vizekre evezett Lucas Pope – ezúttal egy nyomtalanul eltűnt legénység sorsát kell kideríteni egy magányos, elhagyatott hajón.**

Egy véres tőr, egy slendriánul hátrahagyott ujjlenyomat, esetleg egy hajszál. Egy gyilkos nyomára akadni számtalan módon lehetséges, ahogy rengeteg alkalommal tehettük már detektíves kaland- és akciójátékok tömkelegében, hol fegyvert, hol intelligenciát használva az elkövetők levadászásához. Ez azonban általában még így sem jelentett sok munkát, hiszen mindig ott volt a horizonton a következő ötlet, a következő tipp – de mi van akkor, ha a horizonton csak a végtelen óceán, a lábunk alatt pedig egy teljesen elhagyatott és üres hajó van?

MÚLTBÉLI VÁNDOR

A Return of the Obra Dinn ezt próbálja megválaszolni, illetve dehogy: a játékosra bízza ennek feladatát, gyakorlatilag nulla támpontot nyújtva egy látszólag teljesen sivár munkához. Itt ugyanis nem egy világhírű detektívet vagy emberfeletti képességekkel rendelkező nyomozót alakítunk, hanem egy kárfelmérőt, aki egy 1803-ban szőrén-szálán eltűnt, majd öt évvel később előkerült hajó, az Obra Dinn fedélzetén próbál rájönni arra, hogy hova is tűnt a 60 fős legénység.

A feladatot több tényező is bonyolítja: az első, hogy néhány csontvázat leszámítva gyakorlatilag senki sincs a fedélzeten, a másik pedig, hogy még ha sikerül is rábukkanni egy tetemre, abszolúte semmi sem utal az illető kilétére vagy foglalkozására. Támpontot alapvetően három helyről lehet nyerni: egy, a teljes legénység nevét és tisztségét leíró dokumentumból, a hajó egyes szintjeinek vázlatos rajzából, na, meg egy látszólag teljesen átlagos órából, amely szó szerint visszarepít bármelyik halott életének utolsó másodperceihez.

Ezek szó szerint csak pillanatok, kimerevített állóképek, melyekhez temérdek hangeffekt, sokszor pedig komplett dialógus párosul, megmutatva az Obra Dinn komor históriájának egy-egy aprócska szeletét. Csakhogy ezek egyáltalán nem lineáris módon követik egymást, néha a ladik utolsó perceibe, néha az első óráiba csöppenünk, és ebből kellene összeollózni egy kerek, egész történetet.

Az ezen momentumokhoz rendelt nyomozási szakasz tulajdonképpen nem szól másról, mint a részletek megfigyeléséről. Az elhangzott szavak, a beszédstílus és főleg az akcentus az, ami igazán árulkodó, de ha épp nincs párbeszéd, akkor egy tárgy, egy felirat vagy a ruházat is támpontot adhat az éppen látott egyének kilétét illetően.

> A Papers, Please után egy más tematikájú, de legalább annyira maradandó játékot készített Lucas Pope. És végre elkészült.

Ez viszont nem elég, azt is meg kell határozni, hogy az adott személy él-e még, vagy ha meghalt, akkor pontosan mi és egész pontosan ki segítette át a túlvilágra. Mivel 60 főről van szó, nem meglepő módon egészen változatos módon ért véget a legtöbbek élete, a kard- és késszúrástól kezdve a tűzön és a robbanáson át egészen az egyáltalán nem szokványos dolgokig.

Azt hiszem, leadom a kárbecslő tagságom, mert egyre inkább valami lovecrafti horrorban érzem magam, pedig csak csőtörés miatt hívtak.

ADATOK

KIADÓ
3909

FEJLESZTŐ
Lucas Pope

ÉRTÉKELÉS

Minden idők egyik leghangulatosabb logikai detektívjátéka, ahol a feladat ugyan egyszerű, de a megoldásig vezető út kacifántos, bonyolult és lenyűgözően gyönyörű.

GÉPIGÉNY

Intel i5 2 GHz CPU, 4 GB RAM, 2 GB HDD.

TÁLALÁS	98%
TARTALOM	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	95%

PRO

Fergeteges alapötlet néhol hajmeresztő nehézséggel tálalva, zseniálisan jó soundtrackbe és látványvilágba csomagolva.

KONTRA

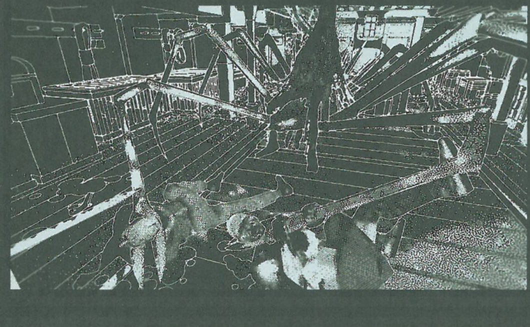
Egyszeri, de maradandó élmény.

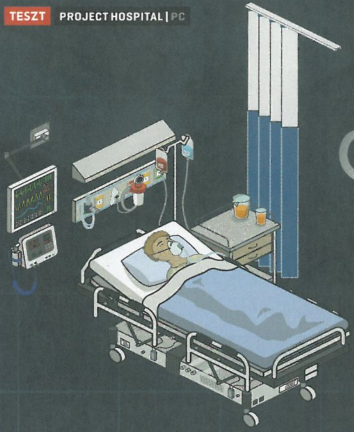
95%

DE-TEKTÍV

Kezdetben, főleg az első pár órában szinte lehetetlen feladatnak látszik ennyire kevés nyomból rájönni akár egyetlen ember kilétére is, de ahogy előkerülnek az újabb és újabb területek, megjelennek az újabb tetemek, „életre kelnek" a hátrahagyott lelkek, egyre jobban kibontakoznak a szituációk, lassan, nagy odafigyeléssel ki lehet sakkozni, hogy az Obra Dinnen utazók közül éppen kivel állunk szemben, és mi történt az illetővel.

Tippelgetni, vaktában lövöldözni szerencsére nem nagyon lehet, a játék csak hármasával hajlandó elfogadni az azonosítást, azaz ha egyesével próbálkozna valaki, az nem vezet eredményre – és alapvetően sok értelme sincs, mert a 60 fő sorsa minden elképzelhető szálon egybefonódik. Ráadásul, ha a képek láttán nem lett volna egyértelmű, még azt sem lehet mondani, hogy a helyszínek vagy a tereptárgyak vezetnének: a Return of the Obra Dinn egy a nyolcvanas évek 1 bites színpalettáját használó tálalást kapott, – ennek köszönhetően egyszerre nosztalgikus és újszerű – amely a zseniálisan felépített hangeffektekkel és a páratlanul színvonalas zenéjével együttesen egy semmihez sem foghatóan hangulatos tálalást kapott. Egy ilyen misztikus és ilyen tökéletes detektívtörténethez pedig pontosan ez dukál. ▣





FŐ AZ EGÉSZSÉG

PROJECT HOSPITAL

[ÍRTA BODAK] **Nehéz elkerülni, hogy ne a múlt hónapban tesztelt Two Point Hospitalhoz hasonlítsuk az Oxymoron Games piciny stúdiójának művét, a Project Hospitalt. Legalábbis első pillantásra, ugyanis a diagnózis felállítása után egyértelművé válik, hogy két nagyon is különböző játékról van szó.**

Na, még egy kórházas játék. Ez volt az első gondolatom, amikor tesztelésre kaptam a Project Hospitalt. „Neked van már tapasztalatod benne" mondta Böjti. A Two Point Hospital kihívásainak legyűrése után érzett önbizalommal telve én is így gondoltam, de az első pár óra után világossá vált, hogy nagyobbat nem is tévedhettem volna. A Project Hospital ugyanis egy kőkemény menedzsmentjáték, ami már-már szimulációnak is nevezhető.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Látszólagos magabiztosságom ellenére a gyakorlópályákon kezdtem az ismerkedést, mely ugyan az abszolút alapokat átadja és nagyjából megismertet a kezelőfelülettel, de a mélyebb részletekbe nem nagyon vezet be, vagy gyorsan átsuhan fölöttük. Lehet, hogy hülyének fogtok nézni, de ezek abszolválásánál merült fel az első probléma, ugyanis fogalmam sem volt, hogy hogy a fenébe kéne egyes részlegeket lehelyeznem és feltöltenem orvosokkal.

„Kit érdekel? Tűzben edződik az acél!" jelmondattal bátran ugrottam a kampánynak, de a falról pattantam vissza. Az első kórház betöltése után letaglózott a sok vicik-vacak, a rengeteg szoba, orvos, plusz az ikonok feléről azt sem tudtam, mit jelentenek. Tanácstalanságomban egy darabig figyeltem az összevissza rohangáló betegeket, és próbáltam rájönni, hogy mi is a baj a kórház működésével, mert azt kellene helyrehoznom... Végül egy-két óra Sandboxban való kísérletezgetés után csak rájöttem, hogy miként is kéne ezt csinálni.

Csak azért mondom ezt el, mert a játékot bizony szokni kell, de ha egyszer összeismerkedsz vele, már gördülékenyen fog menni a kórházigazgatás. Na, nem kell megijedni, a tanulási görbe ugyan relatíve meredek (láttam már rosszabbat is), de hamar el lehet érni a csúcsot. Ha már egyszer összeáll a kép, rájössz, hogy nem olyan bonyolult a feladat. Sőt, kézenfekvő, hiszen a program egy kórház valódi működését mintázza.

ÉPÍTSÜNK KÓRHÁZAT!

Ha már a játék nem magyarázza el kevésbé egyértelmű aspektusait, megteszem én. A kórház alapvető „építőkövei" az egyes osztályok, úgymint: sürgősségi, radiológia, intenzív, sebészet, belgyógyászat, ortopédia, kardiológia és neurológia. Ezek további részekre bonthatók, melyek a klinika és ápolás, ezekhez lazán kötődik a diagnosztika/labor. De akadnak kivételek is, például a radiológián csak diagnosztika zajlik, az intenzíven csak ápolás.

Első lépésként kiszemelt osztályunkon egy klinikát kell létesítenünk, itt az orvosi szobák mellett szükség van még váróra (esetleg recepcióra) és laborra, ezenfelül ajánlott a szertár, a mosdó és egy orvosi pihenőszoba megléte, bár ez utóbbiak nem kellenek ahhoz, hogy a betegek részére megnyithassuk a részleget. Ettől függetlenül muszáj lesz mindegyiknek helyet szorítani, mert te sem akarod, hogy páciensed a lehető legtávolabbi budira rohangáljon műtét előtt, majd menet közben a dehidratációtól összeessen, vagy a térdig érő mocsokban és vérben gázoljon, hogy összeszedjen egy jó kis szepszist.

A klinika után megépíthetjük az ápolási részleget (hospitalization), ahol az adott osztálynak megfelelő műtőket és

ADATOK

KIADÓ
Oxymoron Games

FEJLESZTŐ
Oxymoron Games

MŰFAJ
menedzsment

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.30.

ÁR
Steamen 25 euró, nagyjából 8100 forint.

GÉPIGÉNY
Intel i3 CPU, 4 GB RAM, Integrált Intel HD 4000 VGA, 800 MB HDD.

NEM KEZDŐK

A Project Hospital az Oxymoron Games első játékaként egy elég szűk réteget céloz meg magának. De a kezdetektől jó kezekben volt: a piciny stúdió iparágat oda-vissza bejárt veteránjai olyan játékokon dolgoztak, mint a Mafia vagy éppen a Quantum Break. A cseh csapat prágai főhadiszállásán 2016-ban kezdődött meg a munka és 2017 novemberére jutottak el odáig, hogy játékukat először mutassák be a világnak, ami ezután kicsivel kevesebb, mint egy év elteltével, éppen október 30-án jelent meg. Időközben a Project Hospital hazai pályán, a független fejlesztőknek tartott csehországi Game Access 2018-on kapott két jelölést a legjobb játékmenet- és közönségdíjra, méghozzá több mint 50 résztvevő közül.

kórtermeket mindenképp fel kell húzni, de a nővérek és orvosok tartózkodására is külön-külön szoba kell, ahova nappali és éjszakás műszakra bontva vehetjük fel a személyzetet. De nem elég, hogy vannak, érteniük is kell a feladathoz. Egy műtétnél általában egy orvos, egy segédápoló és egy aneszteziológus mindenképp kell, erre sem árt figyelni, mielőtt alkalmazunk valakit.

A KÉPZELT BETEG

Hogy ez érthető legyen, szemléltetésképp egy beteg útját kövessük végig. Béla bá' megérkezik a klinikára x darab, egyelőre ismeretlen tünettel, és vagy a recepción, vagy a váróban sorszámot húz. Behívják, majd kikérdezik, és különféle vizsgálatokat

MANUÁL NŐVÉR

Ha nem lenne elég a menedzselés, akkor felcsaphatunk dokinak is, és átvehetjük egy beteg kezelését akár mi magunk is. Előírhatjuk az orvosnak, hogy milyen vizsgálatokat hajtson végre, átküldhetjük egy másik osztályra, és simán félre is kezelhetjük. Ha mondjuk, teniszkönyökkel küldjük haza, de nyílt törése van, akkor komolyabb tünetekkel térhet vissza. Persze ez a biztosítókat nem zavarja, ők fizetnek, mint a katonatiszt, de csak akkor, ha már befektettük, vagy kezeltük a beteget. Mert bizony előfordulhat, hogy egy-egy pácienssel nem tudunk mit kezdeni, ilyenkor nincs más hátra, mint másik intézménybe küldeni a pénzével együtt – és elpazaroltunk egy csomó időt,

A Theme Hospital után a Project Hospital is megérkezett. A menedzsmentet kedvelők örülhetnek.

végeznek el rajta, melyek során egyre több tünet tűnik fel, és egyre több betegséget zárhat ki a doki. Ha itt mindent elvégeztek, és nem egyértelmű a diagnózis, Béla bá' útja ultrahangra, röntgenre vagy egyéb vizsgálatra vezet tovább (akár másik osztályra is). Ha nem sikerül ezek után sem rájönni mi a baj, vagy mondjuk, infúzióra kell kötni a szerencsétlent, esetleg nem szabad a műtő, akkor bennmarad megfigyelésre, rosszabb esetben befektetik éjszakára. Ha Béla bá' mentővel érkezik, megspórolja az út felét (és a taxi díját), és ha épp nem eszméletlen, akkor örülhet, mert sorszámot sem kell húznia. Azonnali ellátásban részesül, majd megy ápolásra, innentől ismét a fent leírtak várnak rá.

ami alatt az orvosaink gyógyíthattak volna. Emellett a betegbiztosítók egyéb feladatokkal is bombáznak, melyek teljesítése után a további jutalmak mellett még több beteget (ergo még több pénzt, csak meg kell dolgozni érte) küldenek.

Számolatlan betegséggel, tünettel, kezeléssel fogunk találkozni, melyek leírásából még tanulni is lehet, kellő angoltudás (vagy éppen egy jobb szótár) megléte esetén. Bár visszagondolva már bánom, hogy tényleg tudni akartam, hogy milyen kellemetlen tünetekkel jár, ha valakinek szalagférge van... Mindent összevetve nagyon klappol minden, tényleg úgy zajlanak a dolgok, ahogy a valóságban, emiatt

A sürgősségin éjjel-nappal folyik a betegellátás, Novák doktornőt az sem zavarja, ha lámpafény nélkül kell szemvizsgálatot végeznie.

ÉRTÉKELÉS

BODAK

A Project Hospital hibái ellenére is szerethető játék, igazi hiánypótló a maga nemében. Külön díjazom, hogy olyan szinten épít a valóságra, hogy még tanulni is lehet belőle.

TÁLALÁS	75%
TARTALOM	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	75%

PRO

Mély, a legapróbb részletekbe is belemenő, szinte szimulációnak beillő alapok, rengeteg diagnózisra váró betegség.

KONTRA

A grafika épphogy kiszolgálja a lassú játékmenetet, a gyér oktatópályák után a kampány egyből mélyvízbe dob, miközben a kezelőfelülettel is küzdeni kell.

77%

aztán egy igazán komoly menedzsmentjátékról van szó. De, ahogy az általában lenni szokott, úgy itt is van egy de.

DIAGNÓZIS

A játék grafikája, fogalmazzunk úgy, hogy funkcionális, bár rondának azért nem nevezném. Azonban az animációkra fordíthattak volna nagyobb figyelmet. Bár ezeket nem nagyon fogjuk nézegetni, ugyanis vagy menük erdeiben kotorászunk, vagy dupla (de inkább maximális) sebességre gyorsítva felügyeljük az eseményeket, melyek – hogy ideillő szófordulattal éljek – két, különálló betegség tünetei. Az első, hogy a játék kezelőfelülete nem túl baráti, az ikonok aprók, nem egyértelműek, a nézetek közötti váltásnál (új osztály létesítésénél gyakran fogunk váltogatni a menedzsment és építkezés között) minden ablak bezár, amiket nyitogathatunk meg újra. Ezek aztán kitakarják a kép háromnegyedét, de a szükséges információkat csak még egy ablak megnyitásával érhetjük el. Persze, meg lehet barátkozni vele, de jobb megoldásokat is láttunk már. A második, hogy a játék olyan lassú, mint egy kerekek nélküli tolószékkel közlekedni próbáló, nyakig begipszelt reumás lajhár. Ha minden jól működik, nem kell belenyúlni szinte semmibe, és csak pergetjük az időt (ami még így is kínosan lassan telik), hogy megkapjuk a nap végén a járandóságunkat, ami roppant unalmas ám egy idő után.

ZÁRÓJELENTÉS

Mindez azonban ne rettentse el azokat, akik egy vérbeli menedzsmentjátékot keresnek a kórházas témában, mert ez bizony még hibái ellenére is egy hiánypótló alkotás. Ha választanod kell a Project Hospital és a Two Point Hospital között, aszerint tedd, hogy komoly, részletes és összetett játékra vágysz, vagy egy valamivel könnyedebb, pergősebb retró-injekcióra.

LEGENDÁK IDEJE

SOULCALIBUR VI

[ÍRTA BÖJTI] **Több mint húsz év után azért sejthető, hogy egy szimpla verekedős sorozat nem fogja feltalálni a spanyolviaszt, egy patinásabb szériától ilyenkor az ember már inkább csak a modernizálást, csiszolgatást várja. A '95-ös Soul Edge nyomdokain a Soulcalibur kipróbált már néhány ösvényt, évtizedek után pedig a bevált útra tért vissza, a rajongók legnagyobb örömére.**

Ezt a pasit szeretni fogjátok. Tipikusan az a fajta, akinek még a maradványait is lángszóróval égetnék fel. Csak álljon már le.

Több évtizednyi idő alatt persze sok minden történt, a Soulcalibur címen futó, a Soul Edge-ből fakadó franchise pedig idén lett kereken húszesztendős, miközben epizódjai több-kevesebb sikerrel látogattak el a különböző platformokra. Ami nagy szó, hogy a játéktermek ezúttal kimaradtak a szórásból, ellenben a PC-s közönségnek nem kell nélkülöznie a nagyszabású összecsapásokat. Emiatt most lehetne stresszelni, hogy na, jó, de ennyi rész után miért pont most kapcsolódna be valaki a sztoriba, de hála az égnek a brazil szappanoperákra emlékeztető történetfolyam jelentős hányada ezúttal nem kap szerepet, hiszen a Soulcalibur 6 (S6) szó szerint a gyökerekhez tér vissza. Újra előkerül a Soul Edge legendás misztikuma, ami Siegfriedet a Nightmare nevű szörnyeteggé változtatta, miközben mágikus átjárók nyílnak a játék világában, hogy idegenek, jók és rosszak érkezzenek. A sztori hősei természetesen ennek az eseménysorozatnak járnak utána, fellebbentve a fátylat a korábbi játék titkairól, így egy kicsit más oldalról megközelítve a cselekményt – persze sokkal modernebb köntösben. Mert még ha a nosztalgia is a lényeg, pláne a rosszabbul sikerült folytatások ismeretében, a S6 nem szimplán egy reboot vagy alternatív kiegészítés, hanem a korábbi hibákat figyelembe véve a lehető legaktuálisabb változata a franchise-nak, amely milliók szívét rabolta már el. És nem kizárólag a női domborulatok lemodellezése és fizikája miatt, ami a Dead or Alive mellett talán itt a leghangsúlyosabb a verekedős játékok műfajában.

KAMPÁNY UTÁNI KALANDOZÁS

Van Story mód, már hogyne lenne, ott meg azért kiismerhető mindenki a hagyományos történetvezetés mellett. Ha pedig sikerül a viszonylag rövid menet végére érni, bizony ott van egy-egy személyes vonal minden egyes karakterrel, hogy ne csak a múltjukat, de a harcmodorukat is megismerd. Itt pedig már lehet is begyakorolni az új epizód minden speciális mechanikáját, elvégre a már beharangozott időlassítás bizony él, sőt bármikor bevethető, nem kizárólag szorult helyzetben alkalmazva a kő-papír-olló technikát.

Jön még más is

A Soulcalibur 6 is követi a modernkori példát, avagy nem elég a teljes ár, mert ha 30 eurót még rádobsz a Deluxe kiadásra, akkor a későbbiekben 5 DLC is üti a markod. Ebből kettő felszerelést, a karaktergeneráláshoz szükséges eszközöket ad szép számmal, míg három kiegészítő egyegy újabb szereplőt hoz majd az állandóan összecsapásoktól hangos ringbe. Hogy kik lesznek az érkezők, az még kérdéses, de az üzletmodell kicsit ott szédeleg a pofátlanság határán, elvégre lényegében három karakterért kifizetni a teljes vételár felét nem éppen vásárlóbarát hozzáállás – verekedős játékoknál ezt tényleg el lehetne felejteni, bár a DoA ruhamániája sem jobb a brutálisan elszállt árszabással. Ja, majd elfelejtettem: aki megveszi a szezonbérletet, az grátiszként azonnal megkapja az 5 eurós Tirát. Na, máris jobban megéri, ugye?

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Studios

FEJLESZTŐ
Bandai Namco Studios

MŰFAJ
verekedős

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.19.

ÁR
Steamen 60 euró, nagyjából 19 400 forint az alapkiadás, a Deluxe pedig 90 euró, 29 000 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel i3-4160 3,6 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 1050 vagy erősebb VGA, 20 GB HDD.

Vagyis, egy bizonyos suhintással mindenki belassul, és rövid idő alatt egy támadást kell bevinni. Aki kitér, jól jár, ahogy az is, aki sikeresen túljár a másik eszén és reakcióidején. Persze van védekezés, speckó erő, counter, illetve a kombózáson túl egy elég ütős, szorult helyzetben a teljes meccs kimenetelének végét is eldöntő extra támadás is bevihető. Meg persze le is lehet hajítani a másikat a mélybe, mert a pályák legtöbbje bizony szakadékban végződik, ahol téged sem fog meg senki, amikor úgy csúszik a talaj, mint a banánhéj.

Merthogy vannak különböző hatások, amik leginkább a kalandozós módban jönnek be, így például a már említett csúszós talaj – de irgalmatlanul ám, esélyed sincs, ha megindulsz –, a magától csökkenő életerő, esetleg az, mikor csak rúgásokkal vagy vertikális csapásokkal lehet sebezni a másikat. És bizony ez sok esetben az opponenseknél is áll, avagy hiába a szintkülönbség, ha eleve brutális hátrányból indulsz. Érdemes tehát mindig elolvasni az adott misszió jellemzőit, mert ott van a kutya elásva. No, nem a csatabárd, mert mindenki rúg, karmol és harap, legyen szó cicis amazonról, horrorból szökött mutánsról, gyíkemberről, netán a hatalmas péniszű démoni szörnyről.

Merthogy a S6 egyik nagyon fontos eleme a karaktergenerálás és a testreszabás, amivel álmaid harcosát, álmaid nőjét is megalkothatod, ami már számos menő (Thanos, csak példának okáért) vagy éppen obszcén eredményt szült, amiket az internet népe is azonnal felkapott – már a megjelenés napján. Hiába, kreatív a játékos közösség. Szóval ezernyi ruhából, fegyverből és hatásból, külső jegyből válogathatsz, az eredményt elmentheted, sőt a kalandmódnak is nekiindulhatsz a választottaddal. És hogy mi a kalandmód? A multiplayer mellett a S6 szíve és lelke, hiszen egy egészen nagy térképen, közel nyolc-tízórányi tartalmat kínálva vár az extra sztori, aminek hősét te alkotod, és ami során időnként dönthetsz, kezedbe veheted a sorsod, miközben városokat látogatsz meg, utazgatsz, fejlődsz és fejlesztesz, zsoldosokat bérelsz fel, valamint vásárolgatsz. A tapasztalati pont mellett a pénzmag is nagyon fontos, az utazásaid is ebből állod, ha pedig nekiindulsz, közben random támadás érhet, avagy a túra során esélyesen olyan ellenfelekbe is belebotlasz, akikre nem számítottál – ezért sem árt némi elemózsia az útra.

BERÁNT

A sorozatot ismerők itt már sejthetik, hogy túl sok lényeges újítás nincs az új epizódban. Mondjuk, az ötödik rész ismeretében ez nem is baj, ami óta azért jó pár esztendő eltelt, és nem hiába csak most született meg a következő sorszámozott fejezet – azt a csalódást azért ki kellett

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Mindent tud, amiért szeretjük a sorozatot, ráadásul a látványvilága is nagyon dögös, plusz tartalom is bőven van benne. Hogy nem hoz reformot? Az tény, bár néha jobb is, ha nem erőltetjük a megújulást.

TALÁLÁS: **88%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Nagyon látványos és nagyon hangulatos verekedős játék a jól ismert karakterekkel, akik szebbek, mint valaha. Plusz Ríviai Geralt. Plusszplusz kalandmód.

KONTRA

Semmi igazán lényeges újdonság, a kő-papír-olló mechanika is inkább csak jópofa érdekesség, néha még mindig szemét a gép.

82%

Egy erős és büszke nő bármelyik harcost térdre tudja kényszeríteni. Aztán jöhet is a leánykérés. Természetesen saját elhatározásból.

heverni. Éppen ezért megkönnyebbülés a kísérletezés és a felesleges elemek elhagyása, miközben a sorozat a gyökerekhez tért vissza. A sok órára elég egyjátékos tartalom mellé ott az Arcade, ami egyedül és más ellen is jó móka, plusz az internetes küzdelem, aminél ugyan nincsenek tömegek, de ha sikerül valakivel összeakadni, akkor nagyon kérdéses az összecsapás eredménye. Igen, mint mindig, nagyon

Az biztos, hogy nem a Soulcalibur 6 fejlesztői lesznek az év kreatív alkotói, viszont amit vállaltak, azt maximálisan hozzák.

elvetemült játékosok is vannak, akiknél kábé mintha közvetítést néznél – mire tátott szájjal megnyomnád valamelyik gombot, már vége is a meccsnek.

A legfontosabb azonban, mint mindig – no, nem mintha a tartalom nem lenne az –, a hangulat, a könnyed harcrendszer, valamint a látvány. Utóbbi bámulatos, legalábbis a sorozaton belül, de összességében a helyszínek nagyon jól mutatnak az elmosott háttérrel, a menetenként változó napszakokkal és fényekkel, plusz a lefejthető páncélok és úgy összességében a karakterek is csodásak. Itt külön ki kell emelnem Ríviai Geralt urat, aki a The Witcher 3-ból ugrott be, és bizony önmagát adja, mind a hangját, mind a mozgástechnikát nézve, ami természetesen a duplakardot és az olyan hatásos támadásokat jelenti, mint mondjuk az Igni jel, amivel aztán ropogósra lehet sütni a delikvenseket. Nem beszélve a zenéről, amit szintén hozott magával, noha dallamok terén eleve nincs gond. Ahogy a hangulattal és a könnyed játékmenettel sem, ha már korábban szóba kerültek. Előbbi majdnem tökéletes, bár a gép képes szemét húzásokra – műfaji jellegzetesség, hogy egy nyugtatót azért nem árt bekészíteni –, utóbbit pedig nem érheti panasz. A Soulcalibur-sorozat sajátossága, hogy néhány gombbal el lehet lenni, már kezdőként is élvezni a harcokat, tanulással pedig bárki vérbeli profivá válhat.

Természetesen van néhány új karakter, nemcsak a vendégeskedő Geralt érkezett extraként, így Grøh és Azwel egyaránt betanulásra vár – utóbbi pedig egy igazi rémálom, amennyiben valaki ügyesen használja, és úgy akadsz össze vele a világhálón. Természetesen mindent és mindenkit lehet védeni, de ahhoz jó reflexek és kötélidegek kellenek, no és persze a karakterek maximális ismerete. Taki és Sophitia csinosabb, mint valaha, mindenki nagyon kidolgozott, így élvezetes csak igazán a másik cséplése, aminek maximum az életerő kifogyása vethet véget. Vagyis rövidre fogva a lezárást: a S6 több mint kielégítő, lényegében mindent tud, amit tudnia kell, kellőképpen változatos, emellett látványos és élvezetes, és bár nem reformál, nem nagyon újít, aki kedvelte a szériát, annak tökéletesen elég lesz ez is, aki pedig csak most ismerkedne a Soul Edge legendájával, az modern verzióban nem talál erre jobb választást. Ajánlott darab, még ha nem is kiemelkedő.

AZ ALKONYAT HARCOSAI

[ÍRTA BRITPOPPER] Negyedik alkalommal csapnak össze az ősi Kína és a feudális Japán legnagyobb harcosai egy minden eddiginél nagyobb, gigászi háborúban, ám a görög istenekkel fűszerezett hadakozás roppant monoton gombnyomogatást kínál a téma elvakult rajongói és a friss érkezők számára.

Első találkozásomat sosem felejtem el a Dynasty Warriors 3. részével. Egy külföldi út alkalmával hoztam magammal cirka 14 évvel ezelőtt, majd aznap hajnalig vívtam a Három Királyság Románcának szövevényes háborúit. Megfogott az egyszerűsége, és az, hogy egyetlen katonával emberek százait lehet harcképtelenné tenni. Bár vér egy csepp sem folyt, az ellenfelek pedig egy mosogatószivacs értelmi szintjén mozogtak, mégis rengeteg órát beleöltem a programba. Később egy időre elengedtem a franchise kezét, hiszen a széria az évek során néhány új harcoson túl érdemi fejlődést nem tudott felmutatni. Fél szemmel azért ezek után is nyomon követtem, és csodálkozva vettem tudomásul, hogy egyes részekből két-három bővített epizód is napvilágot látott, majd az egész „musou" témát átültették olyan világokba, mint a Gundam, a One Piece, a Legends of Zelda, az előző számunkban bemutatott Fist of the North Star, és nem utolsó sorban az egyik legnépszerűbb cím: a Samurai Warriors. Lényegében az Orochi a Dynasty és a Samurai Warriors kvázi szerelemgyereke, ahol szinte bármi megtörténhet – és meg is történik.

KICSIT TÖBB, MINT 47 RONIN

Hadakozó hőseink sikeresen legyőzték a veléjéig romlott Orochit, rémuralma alól felszabadították a feje tetejére állt világot, majd visszatértek saját idősíkjukba, hogy folytassák egymás kardélre hányását. Az Olümposzon egy vélhetően átborozott hét után Zeusz és a többi istenség misztikus erővel bíró karpereceket dobál szerteszét, hogy a becsvágyó emberek egymást leigázva egy magasabb létformaként létezhessenek tovább az istenek pártfogása alatt. A csavar a tervben Perszeusz árulásával következik be, aki egy ékszert elcsaklizva megpróbál elébe menni a dolognak, ezzel valamennyi esélyt adva az emberiségnek.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo Games

FEJLESZTŐ
Koei Tecmo Games, Omega Force

ÉRTÉKELÉS

A Warriors Orochi 4 bár gyermekbetegségeit nem nőtte ki, kézzel-lábbal kapaszkodva mégis tudott olyan szintű fejlődést produkálni, hogy ismét hosszú napokra lekösse hű követőit.

GÉPIGÉNY

Core I5 2400 CPU, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 VGA, 20 GB HDD.

TÁLALÁS: **53%**
TARTALOM: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **71%**

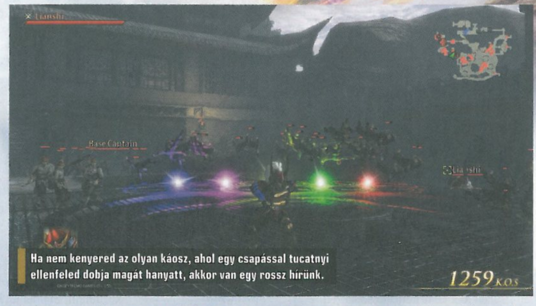
PRO

Irgalmatlanul nagy karakterfelhozatal, a megreformált harcrendszer pedig jót tett a programnak; ami így a régi rajongókat most is ki fogja elégíteni.

KONTRA

Aki eddig is kilóméterekre kerülte a szériát, az ezúttal sem fog rákapni, amit csak erősít a nagyon gyenge képi világ és a szóra sem érdemes kompetitív mód.

64%



Ha nem kenyered az olyan káosz, ahol egy csapással tucatnyi ellenfeled dobja magát hanyatt, akkor van egy rossz hírünk.

A kampány során legyőzött főbb ellenfeleinket magunk mellé állíthatjuk, így pedig szövetségesekből nem lesz hiány. Az eddigi legnagyobb kínálatot vonultatja fel a program a Warriors-játékok történetében: szám szerint 170 harcos oldható fel a sztori befejezésével, ami magában foglalja a 3. Orochi bővített változatának gárdáját, továbbá olyan új belépőket, mint Zeusz, Loki, Árész, Odin és Athéna. És hogy mivel lehetne feldobni egy közel két évtizedes, kavics egyszerűségű harcrendszert? A válasz a korábban taglalt isteni tulajdonságokban rejlik, amik egy újonnan bevezetett mágiahasználattal támogatják meg a repetitív „ütés + ütés + nagyütés, végül musou támadás" formációját. Szó szerint varázsütésre idézhető meg hátasunk, a mágia pedig minden szereplőnél különféle módon érvényesül. Egyszerre három hőst vezényelhetünk, köztük azonnal váltogathatunk, négy további támogató karakter pedig a szintén új, hét szereplőt felvonultató ultratámadáshoz használható.

A Warriors Orochi 4 tökéletesen beleillik a Koei Tecmo kaszabolós játékainak felhozatalába, csak kár, hogy kevésbé újít.

Teljesítményünktől függően kapjuk a jobb fegyvereket, és oszthatjuk el egyénenként a képességpontokat, fejleszthetjük táborunkat, valamint küldhetjük gyakorlatozni egységeinket. Ám az unalomba fulladó, néhány gomb veszett püfölését megkívánó játékmenetet a grafika sem menti meg, ami még mindig olyan, mintha 2004-ből maradt volna ránk, és bizony a tingli-tangli zenék sem fogják elnyerni mindenki tetszését – ezért a Warriors Orochi 4 tipikusan az a fajta produkció, amit az új belépőknek csak egészen óvatosan mernék ajánlani.

Az életed a videojáték, de nehezen tudod magaddal cipelni a konzolod vagy a gépedet miközben utazol, vagy épp az iskolában, a munkahelyeden töltöd a napjaid? Van megoldás: megérkezett a **Good Loot**, amely napjaink legnépszerűbb sorozatait - például a Star Warsot, a Falloutot, az Assassin's Creedet, vagy épp a Mafiát - önti hordozható formába. Szó szerint: kínálatunkban pólók, táskák, bögrék, kulcstartók és még számtalan egyéb loot vár arra, hogy viseld, vagy épp ereklyeként őrizd a közeledben!

KERESD A TERMÉKEKET
A KONZOLVILÁG ÉS A MEDIA MARKT ÜZLETEIBEN!*

*A képek illusztrációk, a végleges termékek ettől eltérhetnek. A pontos kínálat boltonként eltérő lehet.

LASSÚ ÉS KÖRÜLMÉNYES

PATHFINDER KINGMAKER

[IRTA **SIKLARA**]

A PATHFINDER: KINGMAKER A LEGÚJABB A RÉGI KLASSZIKUSOKAT IDÉZŐ ÉS KICKSTARTEREN FOGANT SZEREPJÁTÉKOK SORÁBAN, ÁM AZ OWLCAT GAMES ASZTALI SZEREPJÁTÉK-ADAPTÁCIÓJA LEGALÁBB ANNYIRA PRÓBÁRA TESZI A JÁTÉKOSOK TÜRELMÉT, MINT A RÁTERMETTSÉGÜKET.

A Pathfinder: Kingmakerre nézve elsőként a tavasszal megjelent másik nagy izometrikus RPG, a Pillars of Eternity II: Deadfire juthat eszünkbe, holott az orosz Owlcat Games játéka közelebbi rokonságot mutat a Baldur's Gate-tel. Míg a minden számítógépes fantasy szerepjáték ősatyjaként számon tartott Baldur's Gate a Dungeons & Dragons szabályrendszerén alapult, a szintén egy asztali szerepjáték többé-kevésbé hű videojátékos adaptációjának számító Pathfinder: Kingmaker a D&D egyik oldalágának tekinthető Pathfinder-univerzumban játszódik. Ennek a világnak a szabályai épp eléggé eltérnek ahhoz, hogy még a Baldur's Gate- és Icewind Dale-sorozatokon nevelkedett, ám az asztali szerepjátékok világát kevéssé ismerő CRPG veteránok is elveszettnek érezzék magukat, ráadásul tesztünk alanya mindent megtesz azért, hogy csak a legkitartóbbak ne hagyják abba.

TUDATLANOK HÁTRÁNYBAN

Minden szerepjáték egyik legizgalmasabb mozzanata a Hős megalkotása és a karaktergeneráló képernyő. A Pathfinder: Kingmaker esetében sincs ez másként, és egy olyan összetett, ugyanakkor gusztán tálalt rendszert kapunk csilliónyi lehetőséggel, hogy első ránézésre beleborzongunk az élvezettől. A portrék, bár nincs sok, gyönyörűek (és viszonylag egyszerűen még sajátot is importálhatunk a játékba), számos karakterosztályból választhatunk a specializációkról és multiclassekről nem is beszélve, de említhetném a sok képességet és varázslatot, vagy a döntések és párbeszédek során lényeges beállítottságokat is. A rendszer finomságai persze menet közben bontakoznak ki igazán, amikor már egy hatfős partival masírozunk a világban, fejlődünk mindenkivel, és igyekszünk a legoptimálisabb csapatot létrehozni.

A gond csupán annyi, hogy ha hozzám hasonló módon sosem játszottál a Pathfinder asztali szerepjátékkal, és így a szabályokra vonatkozó előismeretekkel sem rendelkezel, eleinte halvány lila fogalmad sem lesz, mit csinálsz. Vannak oktató segédletek a játékba építve, ezek azonban sokszor csak felszínesen vagy zavarosan magyarázzák el a tudnivalókat, és adott esetben be is korlátoznak a gondolkodásban. Szintlépéskor például karakterosztálytól függően kis zöld pöttyök jelölik az ajánlott képességeket és attribútumokat. Ez egyrészt örvendetes, másrészt sokszor félrevezető, és a

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Owlcat games

MŰFAJ
szerepjáték

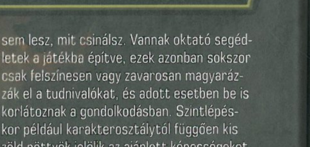
INFO

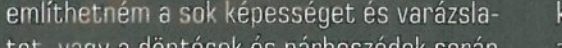
MEGJELENÉS
2018.09.25.

ÁR
Steamen 40 euró, nagyjából 12 900 Ft.

GÉPIGÉNY

Intel Core i7 CPU 920 2,67GHz CPU, 8 GB RAM, ATI Radeon HD 5770 vagy NVIDIA GeForce GTX 960M VGA, 30 GB HDD.





TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CSAK EGYSZERŰEN!

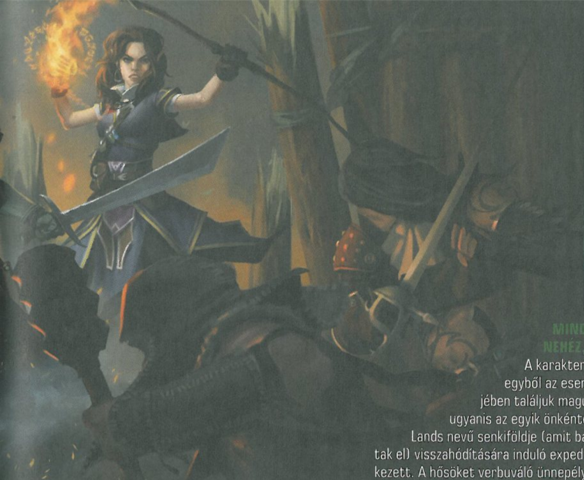
Ha szerepjáték-veterán is vagy, elsőre érdemes egy már alacsony szinteken ütőképes és viszonylag egyszerűen fejleszthető karaktert létrehozni, például harcost vagy rangert, mert az első néhány óra különösen könyörtelen. Mivel az összeszedhető társak sem túl acélosak, egy jól megtervezett fő karaktereddel tudsz kompenzálni. Ne hagyd figyelmen kívül az olyan társas képességeket sem, mint például a Shield Wall!

UTAZZ KÖNNYEN!

Ez nem az a játék, ahol minden kacatot érdemes összeszedni, mert gyorsan túlterheltté válunk. A tárgymenüben egy csík jelzi, mennyi súlyt cipelünk, és túlterheltség esetén nemcsak lelassulunk, de a képességeket érintő büntetések mellett hamar el is fáradunk. A karakterek leterheltségét külön csík jelzi, amire szintén figyelj, a sima kincseket add el, Oleg fogadójában pedig használd bátran a tárolásra szánt ládát!

NE LÉGY REST PIHENNI!

A pihenés elengedhetetlen a túléléshez, de a kudarc minimalizálása érdekében mindenkit a képességeihez illő feladattal bízz meg, például azt küldd vadászni, akinek a természetismerete a legmagasabb. Ettől még odaéghet a kaja, és rád támadhatnak, ezért pihenés előtt mindig ments! Mivel nem mindenhol lehet vadászni, érdemes legalább 12 adag, vagyis hatfős csapat esetén két pihenőre elég kaját magadnál tartani.



kedves játékos vagy egyszeri PC Guru cikkíró csak a játék enciklopédiáját, vagy az internetes fórumokat olvasgatva világosodik meg, hogy sok esetben a nem jelölt skillek némelyike sokkal kézenfekvőbb.

Aki jól ismeri a rendszert, egészen egzotikus buildeket is összeállíthat, mivel azonban a játék még a sokadik patch után is brutális balanszproblémáktól szenved, sajnos ez sem garancia a sikerre. Őket hozzáértésüknél fogva szintén jobban fogja bosszantani az előre megalkotott társak bizonyos mértékű életképtelensége, de legalábbis messze nem olyan ideálisak az adottságaik, mintha egy általuk nagy műgonddal megalkotott kalandorról lenne szó (van lehetőség erre is, de csak súlyos pénzekért, plusz kár lenne lemaradni a pajtik történetéről).

MINDEN KEZDET NEHÉZ, NA DE EZ?!

A karakteralkotás után egyből az események sűrűjében találjuk magunkat, hősünk ugyanis az egyik önkéntes, aki a Stolen Lands nevű senkiföldje (amit banditák bitoroltak el) visszahódítására induló expedícióra jelentkezett. A hősöket verbuváló ünnepélyes est hamar vérfürdőbe torkollik, és mivel a minket megbízó Jamani Aldori nem tudja eldönteni, hogy vajon mi, vagy a komikusan gonosz szemöldökű és hanghordozású gnóm áll-e a bérgyilkosok váratlan támadása mögött, mindkettőnknek három hónapot ad a feladat teljesítésére úgy, hogy közben rivalizáljunk is.

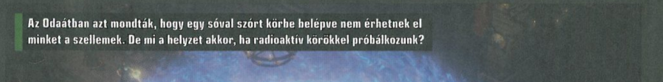
Az időkorlátnál kevés megosztóbb dolog van, pláne egy olyan játék esetében, amely felfedezésre buzdít, és mégis egy sor olyan játékdizájnbeli döntést tartalmaz, amely a lehető legbosszantóbb módon lassítja a haladásodat.

Az egyik lassító tényező a világtérképen utazással hamar kiütközik, ilyenkor ugyanis ránk támadhatnak. Ezek a random encounterek, bár nevükből adódóan elvileg véletlenszerűek, néha abnormálisan sűrűn fordulnak elő. Ilyenkor egy mindig nagyjából ugyanúgy kinéző miniterületen találjuk magunkat, és ha szerencsénk van, csak néhány béna vadállat, de ha kevésbé van jó pillanatunk, akkor valami táposabb szörnyeteg állja az utunkat. Mivel ezek az utazást folyton megakasztó, ugyanakkor kevés jutalommal és néha teljes megsemmisüléssel járó megállók hamar unalmassá válnak, az ember rászokik a kényszeres gyorsmentésre, aztán reménykedik, hogy legközelebb békén hagyják, vagy sikerül kikerülni a csatát.

A másik agyrém a pihenés, amely jelenlegi formájában szintén gyorsan az ember agyára megy, mert ha nem az úton támadnak meg, akkor valaki a csapatból kezd el nyafogni, hogy fáradt, aztán rákezdenek a többiek is, és muszáj letáborozni. Ez nem olyan egyszerű, mint más szerepjátékokban, hiszen a szerepek leosztása után (kell vadász, szakács, őrszem stb.) ki kell állni néhány nagyrészt szerencsén múló képességchecket. Hiába sikerül a vadászat, lehet, hogy a szakács odaégeti a kaját, és utána még a csapatra is rátámadnak, ha pedig nem a világtérképen, hanem egy konkrét területen térünk nyugovóra, minden próbálkozás előtt végig kell hallgatnunk két társunk magvas gondolatait is.

MÚLTIDÉZŐ RPG A KLASSZIKUSOK KEDVELŐINEK, ÉS MINT OLYAN, MEGKÖVETELI A JÁTÉKOS IDEJÉT ÉS FIGYELMÉT.

Ez a két bosszúság eltörpül amellett, hogy a játék csak minimális segítséget nyújt abban, merre kell



Az Odaátban azt mondták, hogy egy sóval szórt körbe belépve nem érhetnek el minket a szellemek. De mi a helyzet akkor, ha radioaktív körökkel próbálkozunk?

NEM SZÉGYEN A FUTÁS!

Mivel a játék sokszor semmilyen módon nem jelzi, hogy egy terület vagy küldetés milyen veszélyeket tartogat, minden további nélkül belefuthatsz olyan ellenfélbe, amely ellen egész egyszerűen semmi esélyed. Ez hatványozottan igaz a játék elején, amikor sokáig második szintű karakterekből álló és nem teljes létszámú partival mozogsz. Ha valami nem megy, és nem része a fő küldetésnek, inkább térj vissza később!

ÁLLÍTS A NEHÉZSÉGEN!

Az első órákban még az is komolyan elveheti a kedved, hogy ha egy nehéz küzdelemből sikerül is győztesen kikeveredned, a karaktereid olyan státuszeffekttől szenvednek (például vakság), melynek gyógyításához még nincsenek eszközeid, és/vagy Olegnél veheted meg méregdrágán a gyógyírt. Ha nincs kedved folyton visszarohanni, beállíthatod, hogy pihenéssel a java elmúljon, de sok más dolgot is testreszabhatsz.

LÉGY TÜRELMES!

Előfordulhat, hogy nem tudsz kinyitni egy ládát, a papod alig gyógyít, vagy egyetlen durvább ellenfél feltörli a padlót a csapatoddal. A megoldás sokszor bosszantó, de pofonegyszerű: töltsd vissza és próbáld újra! Mivel szinte minden tett sikerességét véletlenszerűen generált számok döntik el, lehet, hogy nem béna, csak peches vagy! Csatáknál a helyezkedés, egy tárgy vagy egy varázslat is sorsdöntő lehet.

URALKODNI NEHÉZ

Tetteidért idővel egy nemesi cím és egy város, majd egy növekvő birodalom a jutalmad, amelynek menedzselése jóformán játék a játékban, és ha elesik, akkor game over. Nem kell egyből mindent megépíteni, koncentrálj inkább a tanácsadók fejlesztésére és az eventek sikeres teljesítésére. Ha a felelősség megrémít, a nehézségi beállításoknál szinte mindent automatizálhatsz – ám így elesel a birodalomépítő acsiktól.

Érdemes várni

A Pathfinder: Kingmaker egy nehéz szülés eredménye, sőt a vajúdás tulajdonképpen máig tart, mert rosszmájúnak sem kell lenni ahhoz, hogy belássuk, ez a játék még nincs kész. Sokak szerint jelenleg egy béta verzióval játszunk, de akárhogy is nézzük, az tény, hogy még mindig rém kiegyensúlyozatlan. És bár a csapat a megjelenés óta ontja magából a javításokat, a pechesebbek a bugokból is elég csúnyákat foghatnak ki. A tesztek is jóval a megjelenés után láttak napvilágot, a fejlesztők ugyanis az utolsó utáni pillanatig kalapálták a játékot, így sok médium nem, vagy későn kapott tesztpéldányt. Mindezek ismeretében érdemes lehet még néhány hónapot adni a játéknak, hogy jobban kiforrja magát.

menni és milyen sorrendben érdemes felkeresni az egyes helyszíneket, amelyek egy része ráadásul csak akkor jelenik meg és lesz elérhető a térképünkön, ha arra járva sikeres a perception check, magyarán észreveszik a karaktereink. Ha nem látják meg? Töltsd vissza. Persze, ha nem puskázol végigjátszásokból, és eleve nem tudod, hogy valaminek valahol lennie kéne, honnan tudod, hogy nem találtad meg? Néha

A TEMÉRDEK IDŐLIMITTEL ELLÁTOTT KÜLDETÉS ELVEHETI A JÁTÉKOSOK KEDVÉT A FOLYTATÁSTÓL.

egyszerűen vissza kell menned a központi területre kivárni, amíg történik valami, ami továbbviszi az eseményeket.

A játék emellett olyan apróságokat sem köt az orrodra, hogy nem mindegy, milyen sorrendben látogatod végig a térképeden jó esetben azért megjelenő fontosabb helyszíneket. Az sem egyértelmű, hogy a küldetések hogyan kapcsolódnak egymáshoz, és hogy mikor melyiknek kellene prioritást élveznie, ráadásul az óra folyamatosan ketyeg, ezért a frusztrált játékos a sötétben tapogatózva próbál mindent megoldani, de csak falakba és nehézségi tüskékbe ütközik.

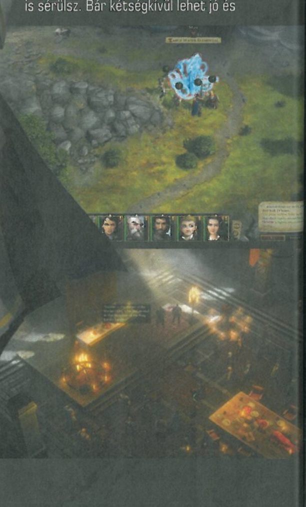
MIÉRT BÜNTETSZ?

A harcokról még nem beszéltünk, pedig itt jobban szenvedünk az RNG-től, mint bárhol máshol. De mi az az RNG? Random number generator, vagyis véletlenszerűen generált számok, hiszen ne feledjük, hogy a Pathfinder: Kingmaker minden történését meghatározó rendszere folyamatosan egy asztali szerepjáték kockadobásait emulálja. Minden tettünk végrehajtásakor olyan, mintha valaki a háttérben dobna egy kockával, és az adott karakter tulajdonságaiból és felszereléséből származó módosító számok ehhez a dobott számhoz adódnak hozzá, így például ha csapdát hatástalanítunk, előfordulhat, hogy a magas Trickery képesség ellenére sem sikerül. Ha a kockadobás eredménye, vagyis a véletlenszerűen generált szám túl kicsi, akkor a csapda még a képünkbe is robban.

Ugyanez történik a harcok során is, ráadásul, ami asztalnál játszva egy hosszú folyamat, az itt a többi CRPG-hez hasonlóan pár másodpercbe és egy zsúfolt combat logba van sűrítve. És bár itt is van lehetőségünk az időt megállítva utasításokat adni, néha egyszerűen nem lesz szerencsénk. Rendkívül bosszantó, amikor az egyik pillanatban játszi könnyedséggel kiirtunk egy farkasfalkát, a következőben viszont egy jóval veszélytelenebbnek tűnő társaság lemészárolja az egész csapatot. Az is lelombozó, hogy bármikor belefuthatunk nálunk jóval magasabb szintű ellenfelekbe, akiket leleményességgel sem tudunk feltétlenül legyőzni, legfeljebb sok visszatöltéssel, mert az ügyességen túl túlságosan ki vagyunk szolgáltatva a vakszerencsének. Ennek ellenére sok csata baromi élvezetes, a varázslatok és más effektek elképesztő jól néznek ki, és épp a nehézség miatt nagyon jó érzés, amikor végre sikerül leküzdenünk egy komolyabb akadályt.

Hab a tortán, hogy a még normal fokozaton is brutális nehézség miatt olykor nem árt feladni a szerepjátszást is, ugyanis több olyan helyzet van, ahol csak egy döntéssel jársz jól. Erre példa az egyik korai, könyvben lejátszódó narrált esemény, ahol sorozatos képességcheckek után, ha a Lawful Evil lehetőséget választod, busás jutalmat és sok XP-t kapsz, míg jóként nagyjából semmit, és még durván le is sérülsz. Bár kétségkívül lehet jó és

A kasztok széles választéka mellett a játék helyszíneinek skálája is színes, néha a szó szoros értelmében véve.



ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

Szép és hívogató, de a játékmester szadista, és ha nem vagy otthon a Pathfinder szabályrendszerében, akkor kinkeservesen megizzaszt.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Fordulatos történet, nagy gonddal felépített világ és rengeteg tennivaló, látványos grafika, fantasztikus zene.

KONTRA

Rossz játékdizájn miatt vontatott és körülményes játékmenet, nem fair módon nehéz harcok, bugos és balanszolatlan.

60%

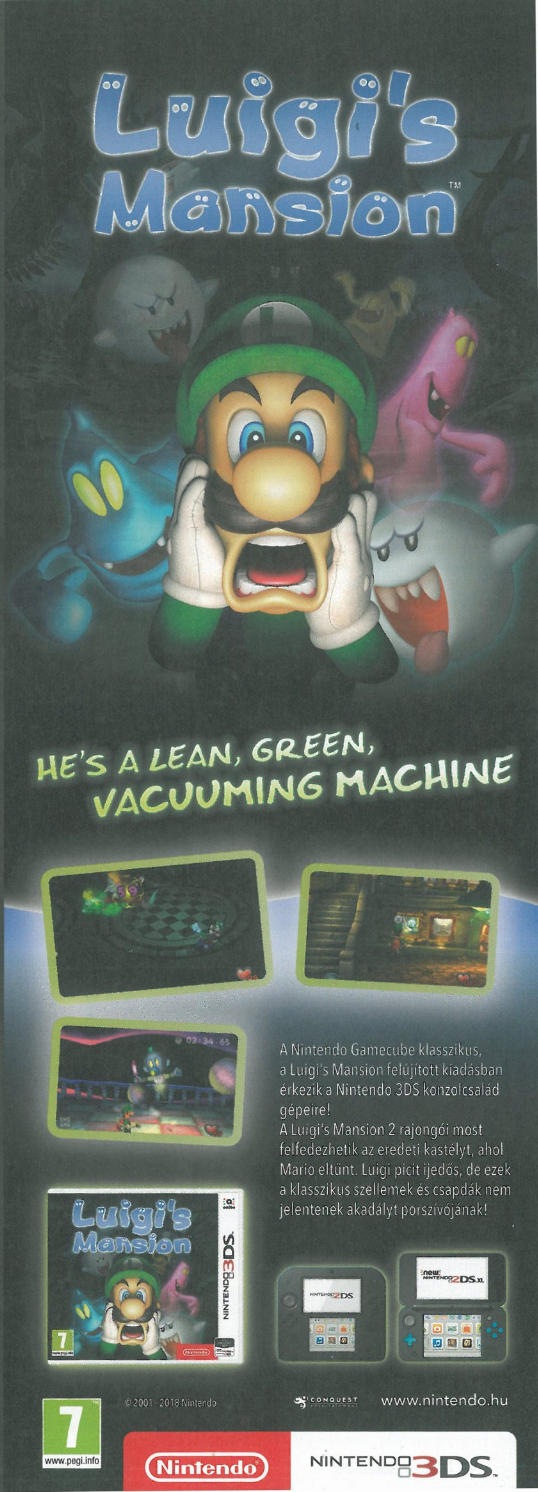
rossz karaktert is játszani, a beállítottságra vonatkozó választások néha elég furcsák és erőltetettek.

Az igazi megpróbáltatások az első fejezet leküzdése után jönnek, amikor még egy bárói birtok minden gondja is a nyakunkba szakad, amely a menedzsmentet kedvelő játékosoknak ugyan sok szórakozást kínál, mégis inkább elrettentő, mert nem csak elképesztően időigényes, de a báróként, majd királyként meghozott rossz döntések sok játékórával később akár végzetesnek is bizonyulhatnak.

CSAK TÜRELMES IDŐMILLIOMOSOKNAK

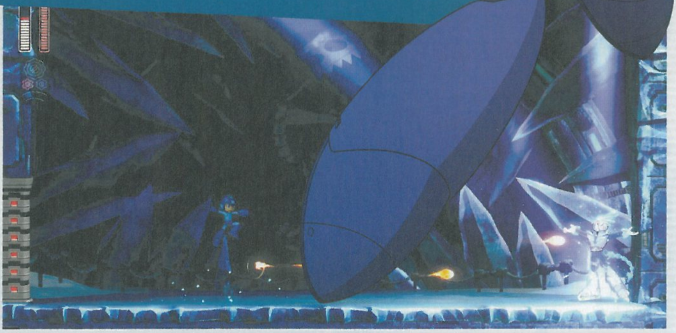
Minden tiszteletem az Owlcat Games szuperlelkes csapatáé, amiért a fejlesztők egy ennyire ambiciózus projektbe vágták a fejszéjüket, de jelenleg olyan a Pathfinder: Kingmakerrel játszani, mintha egyszerre lenne szadista a kampányt mesélő játékmester, dobnánk folyton elképesztően béna eredményeket, és mindent rémesen elnyújtva csinálnánk. A játékmenetet érintő komoly problémák részben a rossz játékdizájnból, részben pedig a hardcore közönség megszólításából és a többiek figyelmen kívül hagyásából adódnak, a bugokról pedig még nem is írtam, ám az összképet nézve ezek ellenére sem katasztrofálisan rossz játékról van szó, sőt! A hozzáértők szerint hű, minden részletre kiterjedő és meseszép helyszíneket felvonultató adaptáció gyönyörű, csak éppen rettenetesen kommunikál a játékossal, rosszul adagolja a tengernyi információt, és rossz értelemben lehengerlő (ezért 60% a tálalás az értékelődobozban). Az Inon Zur szerezte dallamok felségesek és fülbemászóak, az írásban pedig Chris Avellone is közreműködött, így a történeti szálak és a párbeszédek javarészt szórakoztatóak és fordulatosak, bár kissé furcsa, ahogy újdonsült társaink egyből a fél életüket megosztják velünk. Az időlimittel rendelkező feladatokhoz hasonlóan megosztó királyságmenedzsmentről külön cikket lehetne írni, és talán csak a Divinity: Original Sin 2 kényeztetett el, de míg ott bátran kísérletezhettem, itt úgy érzem, minden rossz döntés közelebb visz a bukáshoz, ezért túl óvatosan és mindent túlkalkulálva játszom, és közben elfelejtek szórakozni.

Csiszolatlansága és átgondolatlan mechanikája miatt az a Pathfinder: Kingmaker legnagyobb bűne, hogy minden figyelmedet, türelmedet és szabadidődet megköveteli, de cserébe igazságtalanul hátráltat és szűkmarkúan jutalmaz. Bár a csapat kétségkívül szívét-lelkét beleadta, és az ennyire összetett játékok estében érthető az elhúzódó balanszfinomítgatás is (ld. PoE II), jelenleg vannak sokkal élvezetesebb alternatívák is, melyeknek történetéért nem kell ennyire vért izzadni, és amiket egy hosszú nap végén inkább érzünk kikapcsolódásnak, semmint munkának.



A KÉK BOMBÁZÓ ISMÉT LECSAP!

[IRTA MCMACKO] **Amíg itthon a 8 bites korszakot a C64 uralta, addig a tengerentúlon és Japánban a Nintendo akkori masináját nyüstölték a legtöbben. Mega Man ennek a korszaknak volt a hőse, de a kis Kék Bombázó a rákövetkező generációkban is megannyi formában bukkant fel. A Mega Man 11 visszatérés a gyökerekhez, egyben útmutatás is a sorozat jövőjét tekintve.**



Tizenegy epizód és emellett megannyi melléktág. A Mega Man-sorozat kék hőse bő harminc éve boldogítja a kihívásokra éhes játékosokat. A nagybetűs „Kihívás" emlegetése nem pusztán szócséplés: a Capcom sorozata soha sem tartozott a könnyen befogadható játékok közé. Sőt, kitartást, alázatot és tanulási ívet igényeltek a kis robot játékai, mindebben pedig az volt gyönyörű, hogy a Mega Man-programok csak nagyon ritkán váltak igazságtalanná. Ezek alapján sokan akár az úgynevezett Souls-jellegű, izommemóriába pakolós, „sokszormeghalós" játékmenetet is összeköthetik a Mega Man-játékok szellemiségével, és nem is tévednek nagyot: ez a szemlélet tényleg hősünk korszakából eredeztethető.

NYOLCFELÉ SZAKADVA

Foglaljuk is gyorsan össze a széria struktúráját. A sztori különböző fejezeteiben szemben álló két tudós robotjai a gonosz Dr. Wily ármánykodásainak köszönhetően mindig összeugranak, a nap végén pedig Mega Man dolga lesz rendet tenni a megajdult droidok között. Az egyes epizódokban általában nyolc fő ellenséget kell legyőznünk, ők a franchise robotmesterei. Jellemzően mindig egy adott elementális erő, vagy más földhöz ragadt tematika (pl. foglalkozás) köré vannak felépítve a főnökök, és ez uralja a játék választható pályáit is. A jeget uraló robotmesterhez nyilván hófúvásos pálya tartozik, a lánggal zsonglőrködő gonosz a kohó (vagy jelen esetben az indián tábortűz) környékén lakik, az elektronmágus pedig a villamos erőmű környékén garázdálkodik. A hozzájuk vezető út két-három fő szakaszra osztott pályákon keresztül vezet, melyeknek betanulása önmagában is embert próbáló feladat. A főnökök pedig még ennél is durvábbak, de ha megtanuljuk a támadási mintáikat, sikerül győzedelmeskedni, utána megszerezzük a fegyverüket. Ez pedig maga a továbbjutás kulcsa. Az adott mordály általában egy másik főnöknek a kriptonitja; ezeket a gyenge pontokat kihasználva pedig láncban győzhetők le a robotmesterek.

TRADÍCIÓK ÉS ÚJÍTÁSOK

Ez a fenti mechanikai rendszer tökéletesen van átültetve a 11. epizódra – a játék tipikus japán fegyelemmel ragaszkodik a tradíciókhoz, és nagyon jól is teszi. Ha pusztán a hagyomány szerinti Mega Man elemeket nézzük, akkor minden maximálisan a helyén van, szinte abban a formában, ahogy a formulát már a második résszel tökéletessé keverő MM2 csinálta 1988-ban. Visszatér a Rush, minden idők egyik legkirályabb progresszív rockzenekara... izé, minden idők egyik legcukibb vörhenyes robotebe is, aki Mega Man hűséges barátjaként szolgál. Amíg van energiája, addig rugós platformmá alakul, de később röpködhetünk is a kis robotkutya hátán.

A Mega Man 11 a fenti klasszikus játékelemek mellett újít is, ahol kell. A tizenegyedik rész legújabb okossága a Double Gear, a Dr. Light és Dr. Wily egyetemi versengéséből visszamaradt kis szerkentyű. Segítségével kétféleképpen egyszerűsíthetjük a játékmenet kihívásait. A lassítás segítségével (ki gondolná) lelassíthatjuk a környezetünket, a támadást erősítő fogaskerék pedig turbózza a lövedékeink erejét. A kettő kombinálása akkor lehetséges, amikor az életerőnk közel jár a minimumhoz – azzal azonban mindenki számoljon, hogy komoly cooldown időre van szükség, ha túl sokáig támaszkodunk a Double Gear szolgáltatásaira.

Amit fontos ismét megemlíteni: a Mega Man 11 nehéz, normál módban még talán a szokásosnál is nehezebb. Szerencsére négy fokozatot kapunk: az első a kezdők játszótere, ahol mindenféle segítséget szolgáltatnak a Capcom kíméletes dizájnerei. Ha azonnali halált jelentő mélységbe esnénk, segítségünkre siet Beat, a kis robomadár, az ellenfelek lövedékei kisebbet sebeznek, a mega buster alapfegyverünk meg nyilván nagyobbat. De talán a legnagyobb segítséget azzal kapjuk, hogy a pályaszakaszokon jóval több mentési pontot helyeztek el (végtelen élettel), így könnyebb lehet betanulni az elénk

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

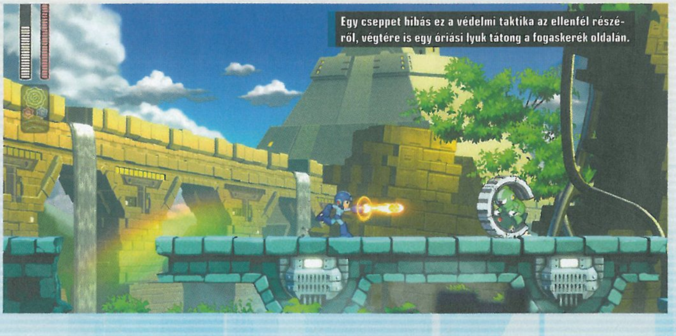
MŰFAJ
akció-platformer

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.02.

ÁR
Steamen 30 euró, körülbelül 9700 Ft, konzolon is hasonló áron szerezhető be.

GÉPIGÉNY
i5-3470 3,2 GHZ CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 650 VGA, 2 GB HDD.



Egy csöppet hibás ez a védelmi taktika az ellenfél részéről, végtére is egy óriási lyuk tátong a fogaskerék oldalán.

TIPPEK, TRÜKKÖK

A MEGA BUSTER EREJE!

A profik már régóta tudják: akármennyire is hihetetlennek tűnik, de a Mega Buster (az alapfegyver) már önmagában meg tud oldani minden helyzetet, csak kicsit jobban be kell gyakorolni vele a szituációkat. A sorozat tradícióját kiválóan példázza, hogy ez a kezdetektől így van a Mega Man-játékokban, a készítők centire kimérték minden kihívást, így érdemes tudni, hogy NEM a fegyveren múlik az adott helyzet kezelése, hanem kizárólag a játékos képességein és gyakorlottságán.

A GEAR TECHNIKÁK HATALMA!

Régi Mega Man-játékosoknak, de az újoncok számára is jelentéktelen adaléknak tűnhet a Gear technikák bevezetése. Ez persze nem így van, a kütyüvel rengeteg, elsőre irreálisnak tűnő szituációt oldhatunk meg, csak tudjunk róla, hogy az időlassítást nem disznek tették a játékba. A cikkírónak eltelt 1-2 óra, amíg rájött, hogy miről maradt le. A Capcom üzenőjébe pedig írjunk be egy újabb piros pontot: a Gearek nélkül is megoldható minden helyzet, lásd előző tipp-bejegyzésünket!

FEJLESSZ ÉS VÁSÁROLJ!

Nem véletlenül van a bolt sem a játékban elhelyezve. Amíg könnyed fokozaton a power-upok javát elfelejthetjük, addig normal módban elkerülhetetlen, hogy két pálya vagy újrapróbálkozás után ne tankoljunk fel élettel, buffokkal vagy permanens módon fejlesztő bónuszokkal. A játék NAGYON olcsón méri a 1UP sisakokat és egyéb finomságokat. Hat élettel nekiiramodva máris több lehetőségünk van gyakorolni és sikerre vinni a hőst, mint az alapból szolgáltatott kettővel…

MENTS!

Menteni jó, menteni muszáj – ezt a quicksave funkció meghonosítása óta tudjuk. A Mega Manben azonban kevés a pálya során adagolt checkpoint, a manuális mentés pedig csak a pályatérképre/menübe visszatérve adatik meg. Érdemes a Game Over felirat vagy néhány próbálkozás után manuálisan is menteni, ugyanis a pályákon összegyűjtött és el nem használt javak, például a pénznemként használt csavarok velünk maradnak. Ezután irány a bolt, és tessék szépen bevásárolni!

TANULJ!

Minden helyzet kiismerhető és megoldható, a Mega Man-játékokban soha nincs olyan szituáció, amit ne lehetne megoldani HP veszteség nélkül. Ettől annyira minőségi a játékmenet érdemi része – mérnöki precizitással van összerakva az összes pályadizájn. Épp ezért tessék ráfeküdni a tanulásra és az izommemória fejlesztésére. A Mega Man 11-ben is minden a jól begyakorolt mutatványokon múlik. Így akár 2-3 órába is beletelhet, amíg egy-egy szintet teljesen ki nem ismerünk…

FŐNÖKHARCOK!

Minden Mega Man-epizódban a főnökök jelentik az előbb taglalt betanulós játékmenet csúcsát. A 11-es epizódban különösen szemtelenek a bossok, legyen szó pályaközi kis főnökről, vagy a nevezetes robot mesterekről. A mesterek általában alakot is váltanak, keményítve addigi taktikájukon – ilyenkor Gear képességek nélkül szinte emberfeletti erőfeszítést kíván a legyőzésük. Figyelem, a játék végén újra meg kell küzdeni mindegyikőjükkel, és a hírhedt sárga ördög is visszatér!

FIGYELJ A SORRENDRE!

Ahogy említettük, minden főnöktől elcsent fegyver egy másik főnök gyenge pontja. Ha nem akarod kivárni és kitapasztalni a láncolatot, akkor tessék, végső tippként tálcán kínáljuk nektek a megoldást. Kezdésnek jöhet Block Man, akit érdemes a mega busterrel elgatyázni (utolsó fázisát pici ugrással rázúdított, maximumra boostolt lövéssel javasolt kiszedni), majd jöhet Acid Man, Impact Man, Bounce Man, Fuse Man, Tundra Man, Torch Man, Blast Man, és végül Dr. Wily hadiszállása…

A Mega Manből most sem hiányozhatnak az elmaradhatatlan boss fightok, amik ugyanolyan embert próbálóak, mint annak idején.

tornyosuló nehézségeket, nem kell mindig visszamenni a pálya harmadát (vagy felét) jelző checkpoint jelzőig.

Emellett boltolhatunk is a jóságos Dr. White laboratóriumában, ahol régi cimboráinktól, Rolltól és Robótól kaphatunk életet, energiatankot és maradandó buffokat. Mentsetek sűrűn, és olvassátok el a cikk mellett található tippeket és trükköket – elég sok ponton meg lehet könnyíteni az életünket. Higgyétek el, mindig van tovább, és kellő türelemmel a nagyon nehéz szekciókon (legyen szó platformozásról vagy akciózásról) is át lehet vergődni.

SIMÁN GÖRGŐ CSAPÁGYKEREKEK

Grafikailag nem egy vérmes fenevad a Capcom legújabb gyöngyszeme, de a minőséget itt nem a shaderekben kell keresni, sokkal inkább a klassz animés stílusban, a rengeteg elrejtett vizuális gegben, a robotok halálian vicces animációiban, és a sorozat történetének leggyönyörűbb (már-már Neo Geo szinten hangulatos) háttereiben. Nézzetek csak rá az erőmű elején látható baljós távvezeték-hálózatra, vagy az indiános pálya háttérelemeire! (Az éjszakai hegyoldal és a tábortűz mindig visszacsábít arra a pályára, még az amúgy halálra szívatós dizájn ellenére is…)

Ahogyan a jó robotnak az érző lélek, úgy a korábbi Mega Man-játékoknak a kimagasló zenei háttér is elengedhetetlen része volt, ami vastagon hozzátett az egész csomag értékéhez. A Capcom zenei felhozatala ontotta magából a chiptune műfaj legmagasabb színvonalú nótáit, és retró gamerek ezrei fütyülik álmukból is felébresztve a Wily Stage 1 témáját. A Mega Man 11 hoz jó néhány tisztességes tételt, de a modern elektronikus zenei hangszerelés annyira nem tesz jót az összképnek. Pár hasonló szellemben fogant, frissebb játék bátran mert hozzányúlni a 8 bites hangszínekhez – itt ehhez a capcomos srácok nem voltak eléggé tökösek. Bár azt is megértem, hogy a letisztult cel shaded jellegű stílushoz talán a simulékonyabb hangszerelés jobban is passzol. Arra figyeljetek, hogy a hangeffekteket majd az opciók menüben vegyétek lejjebb, mert buster fegyverünk töltése és Mega Man nyögdécselése

ÉRTÉKELÉS

Mega Man visszatért és a sorozat egyik legjobb epizódját tette le az asztalra.

TALÁLÁS:	75%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Letisztult, igényes, kedves, ördögien nehéz, de egyszerre igazságos is.

KONTRA

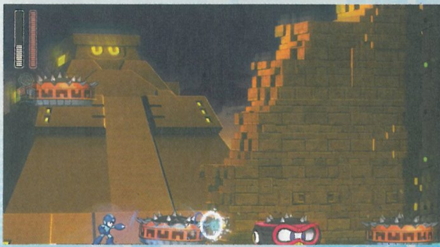
Talán a zenékkel és a látvány technikai vonalával lehetett volna még variálni.

90%

elégé elnyomja a háttérmuzsikát. Ugyanígy fontos, hogy a kijelzőnél is törekedjünk a minimális késleltetésre (pl. tévés játéknál a "GAME" üzemmódra). A játék meghálálja, ha nem kell a tévére vagy a monitor frissítésére várni két gombnyomás között.

MINDEN ROBOTOK LEGNAGYOBBIKA

Milyen pici, és mégis, milyen erős! Ez a tündérmesékből előhúzott jellemzés nemcsak a kis főszereplőre érvényes, hanem a Mega Man 11 teljes koncepcióját is remekül leírja. Itt egy játék, amely a nyolcvanas évek megoldásaiból építkezik, korunk bombasztikus ingergazdagságát inkább a szerényebb, de mégis precíz technikai elemekre cseréli. Merész vállalásait képes ügyesen teljesíteni, letisztult és ötletes megoldásaival pedig vastagon irányvonalat mutat a sorozat jövőjét tekintve. A játékot bátran oda lehet tenni a régi epizódok, de akár a Cuphead, a Shovel Knight vagy némi költői túlzással a Soulsborne játékok dobozai mellé is. Kíváncsian várjuk, hogy ennyi jó után mire jutna a mostani Capcom csapat egy picikét tökösebbre hangolt X-epizóddal.



FÜRGE TAKONY, A NÁCI CSODAFEGYVER

ACHTUNG! Cthulhu TACTICS

[IRTA TRAU] **Ha valaki azt mondja nekem, hogy lesznek olyan éjszakáim, melyeken náci katakombákban hömpölygő, lila takonykupacokat gyilkolok le turbános szikh barátom, Itchaka sörétes puskájával, miközben a vállán lila házisüsüvel mesterlövészkedő francia ellenállólány segíti harcomat, hát, harsányan kikacagom. Pedig.**

Üdv az Achtung! Cthulhu Tactics (továbbiakban: ACT) kicsiny, sötét és elmebajos világában! Lépjél be, mert nem fogod megbánni. Legalábbis szerintem nem, mert az tényleg ritka, amikor oktatástól vagy repüléstől (Mi-17) zsibogó aggyal még hajlandó vagyok órákon át tesztelgetni egy játékot. Most pedig ez történt.

RÉGI SZERELEM

A körökre osztott stratégiai játékokkal kialakult izzó szerelem nálam még anno az UFO: Enemy Unknown többszöri végigjátszásával kezdődött (az XCOM-sorozat azóta is a gyengém), s ezt a Jagged Alliance-világ csak tovább mélyítette. A fegyverekből élek, a második világháború az egyik kedvenc korszakom, az okkultizmus és a dark fantasy mindig is vonzott: így nem meglepő, hogy Böjti kérdésére azonnal igent mondtam. Gyors telepítés, aztán bele is vágtam az elmúlt hetek kedvenc éjszakai mókájába, az ACT nyüstölésébe. A setét alaphangulatot nemcsak a bevezető animáció, de a kötelező képernyőbeállítás is megadta. A játék kifejezetten kéri az alaposan elsötétített monitort: akkor az igazi, ha a három megjelenített szimbólumból a bal oldali éppenhogy csak látható.

A bevetések során ugyanis a sötétség központi szerepet kap. Minden fekete: a mágia, az ellenfelek, a kilátások, a történet, a korszak, az esetleges bukásunk eredménye... Finom részlet, hogy a már észrevett, de még nem azonosított ellenfeleink is fekete füstgomolyagként közlekednek a pályán. Ahol persze a négy katonánk látószögeiből kieső terület szintén koromfekete felhőfalként nyomja össze csapatunkat. Csak éppen nem villámok, hanem lövések érkeznek felőle.

A történet dióhéjban: 1944, nyugati front, az Ardennek környéke. A németek itt készülnek a szövetségesek elleni utolsó, mindent eldöntő támadásra (ez adja a teljesen hiteles történelmi hátteret), s ehhez egy új, titkos fegyvergyárat is létrehoznak. A buliba beszáll a náci Birodalom okkultista társasága, így az SS szimbolikájában fontos szerepet kapott Schwarze Sonne és a Nacthwölfe is felbukkan a helyszínként megjelölt Ardunia erdeiben, s persze a titkos német objektumokban. A szövetségesek legjobb kommandós erőiket küldik a helyszínre – emléküket kegyelettel megőrizzük. Végül marad négy flúgos és egyedi képességekkel felvértezett figura, akikkel kénytelenek vagyunk megmenteni a nyugati frontot, bajtársaink százezreinek életét, ja és a világot. Nem lesz egyszerű.

A játék maga alapvetően egyszerű felépítésű: szépen sorban, egyre nehezedő bevetéseket kell végrehajtani, miközben karaktereinket folyamatosan tápoljuk a megszerzett tapasztalati pontokkal és felszereléssel.

ADATOK

KIADÓ
Ripstone

FEJLESZTŐ
Auroch Digital

MŰFAJ
II. vh-s misztikus körönkénti stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.04.

ÁR
Steamen 25 euró, nagyjából 8060 forint.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-4570 CPU, 8 GB RAM, Geforce 1050 GTX Ti 4 GB VGA, 3 GB HDD.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEDEZÉKBEN

Mindig, de tényleg mindig maradjunk fedezékben. Ez sem teljesen segít a náci lövedékek ellen, de a nyílt terepen maradva (főleg, ha mesterlövészek is ólálkodnak a környéken, márpedig fognak) kíméletlen lekaszálás lesz főhőseink sorsa. Persze egy üres, széles folyosón elég nehéz fedezékre lelni, ilyenkor bátran vonuljunk vissza egy oldalterembe, kanyar mögé, bárhova. Előbb-utóbb úgyis utánunk jönnek a kis butusok...

TOVÁBB ÉLSZ

Csak semmi kapkodás! Mivel a Cthulhu Tactics körönkénti játék, így végtelen időnk van a kialakult taktikai helyzet elemzésére, a legjobb harcászati megoldás átgondolására. Mindig az lebegjen a szemünk előtt, hogy egy kör alatt a lehető legtöbb sebzést osszuk ki, és a végén – amennyiben megoldható – ne maradjon élő ellenfél a látókörünkben. Ha mi látjuk, ő is lát, és lőni is fog, szerencsére erősen váltakozó sikerrel.

FONTOSSÁGI SORREND

Rangsoroljuk a már sikeresen beazonosított ellenfeleket. A legveszélyesebbek a közelharcra specializált egységek, mint amilyen a méretes karmokkal felszerelt Black Sun Die Toten. Azonnal likvidálni! Van még egy nagy hatótávolságú defibrillátorral támadó kövér pasas, na, ő is az elsőként kilövendők listáján szerepel. A sima talpas lövészkatonákat hagyhatjuk a végére, csak nagy tömegben jelentenek igazi veszélyt.

Eközben a program felkínál mellékküldetéseket is, melyeket nem kötelező végrehajtani, de azért a főhősök fejlesztése miatt igencsak ajánlott. Ha minden bevetést lezavartunk, miénk a világbéke vagy mi. Addig azonban rögös lesz az út…

NYITOTT SZEMMEL

Az egyes bevetések előtt a szokásos módon szerelhetjük fel karaktereinket. A két választható kiegészítő (kézigránát, kötszer, céltávcső, dinamit, adrenalin injekció, ilyesmik…) mellett van, akinél a fegyverzet is variálható. Mindenki kitapasztalja majd, hogy a saját taktikájának mi a legjobb: én a gránátokban és a gyors mozgásban hiszek, így például a nagy tűzerejű, de nehézkesen használható Lewis könnyű géppuskát összesen egyszer használtam, aztán visszaraktam a raktárba.

A karakterek mindegyike körönként 12 akcióponttal rendelkezik, ami a mozgásra és a fő fegyver alkalmazására használható. Minden másra ott van a misztikus MP, azaz a Momentum Pont. Ez a legmagasabb vezetői képességekkel rendelkező karakterünk után számolódik ki, méghozzá minden egyes kör elején. Ez egy nagyon értékes erőforrás: nem csupán a másodlagos fegyverzetünk, azaz a bal kézzel használt pisztoly (oké, maroklőfegyver), de minden speciális képesség is ezt fogyasztja. Végszükség esetén mozogni is lehet vele, de akkor már nagy a baj.

A csataterek csőszerűek, azaz egyféle irányban lehet csak teljesíteni őket, még akkor is, ha 2-3 teremben is zajlik egy-egy ütközet. A mozgás kétféle lehet: „békeidőben" a négy karakter egyszerre, 2x2-es négyszögben,

Parancsnok, értem, hogy az ajtón túl egy kisebb seregnyi náci vár ránk, de muszáj visszalépnem Építés Módba, hogy odébb tegyem ezt a kanapét.

ÉRTÉKELÉS

TRAU

Egy érdekes csavarral megfűszerezett, valós történelemmel vegyített, egészen helyre grafikával kivitelezett játék. A körönkénti stílus mindig is a kedvencem volt, így nem nehéz kicsit beleszeretni ebbe a játékba. Külön pacsi a vizuális gegekért (a kis lila sárkány ütött) és a korrektül modellezett német fegyverekért, járművekért.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Lovecraft munkássága, mint alapvilág, proaktív fejlesztők, korrekt alapötlet.

KONTRA

Grafikai okokból néha valóban monotonná váló csaták, nem túl okos ellenfelek, hosszú távon idegesítő zene, nyelvhasználati bakik.

85%

valós időben mozog. Ha ellenségbe botlunk, akkor egyrészt a zene is megváltozik (ez az első jelzés), s belép a körönkénti stratégiai rész. A csata is egyszerű: aki talpon marad, az győz. Az életerő mellett véd minket a szerencse, mely egyfajta páncélzatot jelent. Először ugyanis ezt lövik le rólunk, s csak utána kezdünk el vérezni. Jó hír: a szerencse minden csata után, egy bevetés alatt többször is újratöltődik. Ami még fontos mutató, az a harcosaink stressz-szintje. Ezt a sebesülések, a sötétben lapuló, távoli ellenséges erők lövései és persze a misztikus lények támadásai növelik. Ha harcosunk bestresszel, akkor fura dolgokra lesz képes, de szerencsére az XCOM-féle „lelövöm a mellettem álló bajtársamat" jelenségre azért nem kell számítani.

A felderített ellenség életereje mellett kicsiny sárga villanykörte gyullad fel. Ekkor sokkal nagyobb eséllyel találjuk el őt, mint amikor csak a gomolygó felhőre célzunk.

katonával is használni egymás után, még akkor is, ha a helyesen elhelyezett harcosaim már vagy négyszer szitává lőtték az ugyanazon a kockán álló előző próbálkozót.

Ha sikerül az ellenséges erőket semlegesíteni, akkor megint visszatér a szabad kóborlás időszaka, melyet felderítésre használjunk ki. A fő bevetések során a pályák sokszor (de nem mindig) rejtenek felfedezni való dolgokat, információkat, melyeket a látómezőbe kerülő apró ikon jelez. Odacaplatsz, ráállsz, kattintasz és bezsebelsz egy zsák XP-t – nagyjából ez a teendő.

SOHA ROSSZABBAT…

A játék néhány apró, inkább csak bosszantó hibától eltekintve (mint amilyen az amúgy németül beszélő, de angolul halálhörgő ellenség) remek kis darab. Kickstarteres produkció, közösségi finanszírozással, s ezt, illetve a Steamen látható, aktív fejlesztői visszajelzéseket figyelembe véve

Ha úgy hittétek, hogy a CoD náci zombijainál elvetemültebb ötlet nem születhet, akkor csalódást kell okozzunk.

Fontos, hogy lehetőleg kizárólag olyan ellenségre lőjünk, akit már azonosítottunk. Még a lila csápos kukacként lassan közlekedő, kisebb jármű nagyságú, közelharcra specializálódott Fürge Takony is mellélőhető, ha nincs a kis buksi feje mellett a sárga jelzés.

Szerencsére még közepes nehézségi fokozaton (melyen az ismeretlen játékokat szoktam elsőnek végignyomni) is ritka a mentett állás visszatöltése, nekem talán a hetedik pályán kellett először, amikor csúnyán beneztem egy termet és az ott lévő ellenséges erők létszámát. Ezt segíti az is, hogy a gép taktikája néha nem túl kifinomult: hajlamos egy-egy fedezék mögötti pontot több

azt mondom: megéri a pénzt. Néhány agyzsibbasztó marhaság persze becsúszott – miért is kell a skillek tápolásánál minden egyes átkozott alkalommal végigkattintani a lehetőségeket… miért csak így lehet felfedni, mi az, amit már kifejlesztettünk?! Ezzel együtt a játéknak hangulata van, egy valós történelmi hadjáratba vitt bele egy plusz csavart, és nekem mutatott egy új világot, mellé egy új fantasy íróval. Megérték a hosszú éjszakák és a lefekvésre váró szolgálati ebeim hisztis szuszogásának, tüsszentéseinek elviselése. Az XCOM-sorozat nem repült a trónról, de az udvartartásában helye van az ACT-nek is.

VÁLTOZATOSSÁG

Az első 2-3 bevetés után jó, ha ráérzel a finom egyensúlyra a távoli mesterlövészkedés és a közeli trancsírozás között. Ha a négy emberedet a megfelelő feladatokra felszerelve, okos taktikával alkalmazod, akkor ritkán kell újratölteni a játékot. Megjegyzendő, hogy az átkarolás és a hátba támadás több, mint okos lépés a nyíltabb területen, erdei tisztásokon vagy nagyobb termekben zajló csatározásokban.

SPECKÓRA FEL

Használjuk ki karaktereink különleges képességeit. Elsősorban azokat tartom értékesnek, melyek a fő fegyverzetünket tápolják: extra sebzés, két gyors lövés egy helyett, területre ható tűzcsapás, egyszerre két, egymás mellett álló célpont sebzése egy tűznyitással (ez például a Fürge Taknyok ellen nagyon hasznos). Nagy életerejű ellenségek csoportos támadásánál ezek jelentik az élet és halál közötti különbséget.

ISMERD MEG AZ ELLENFELED!

Mindig azonosítsuk az ellenséget, hiszen akkor tudjuk rendesen sebezni. Küldjük előre a közelharcost, majd utána Dubois kisasszony P08 Lugere és Harris kapitány gőzpuskája távolabbról is pontos lövésekkel kezdheti irtani a felgyülemlett ellent. Ha szükség van rá, az előretolt felderítőnk még az MP-ből a másodlagos fegyverével is lerendezheti a maradék ellenállást. Persze nem árt, ha azért ő is végig fedezékben marad…

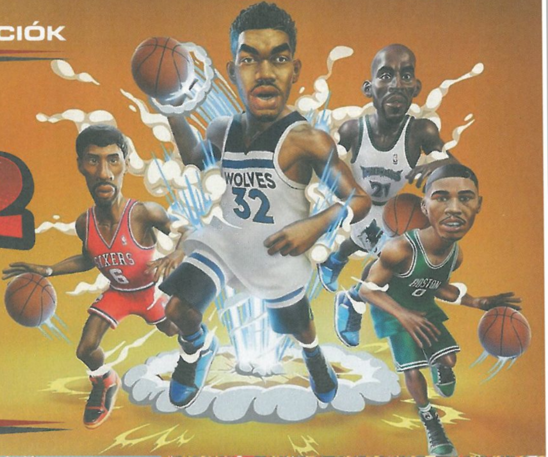
OLVASS, MERT AZ JÓ

Érdemes utánaolvasni a Cthulhu-univerzumnak és H. P Lovecraft munkásságának. Az 1928-tól megjelent történetekből – mint az ebben nálam jártasabbak rámutattak – számos jellegzetes elem átkerült a játékba is. Nem véletlen, hogy számos program épül erre a világra, s az sem, hogy számos mozi- és tévéfilm is feldolgozta ezt a misztikus történetkört. Engem megfogott, most már csak időt kell találni az olvasására…

NINTENDO SWITCH
BÁRMIKOR, BÁRHOL, BÁRKIVEL
The Pokémon Company
Nintendo
A POKÉMON VILÁG CSAK RÁD VÁR! GYERÜNK!
MEGJELENÉS
2018. NOVEMBER 16.
Pokémon Let's Go Pikachu!
Pokémon Let's Go Eevee!
7
www.pegi.info
FIGHT
POKÉMON
RUN
Ez egy Pokélabda és egy kontroller!
POKÉ BALL PLUS
CONQUEST
www.nintendo.hu
©2018 Pokémon.
©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

NAGY FEJEK, MIKROTRANZAKCIÓK

NBA 2K Playgrounds 2



[ÍRTA POZANDR] **Nem panaszkodhatnak azok, akik komoly kosárélményre várnak, hiszen a Visual Concepts és a 2K évek óta tökéletesíti NBA 2K-szériáját, és kínál ezzel egy élményt, még akkor is, ha egyes összetevőkből (pl. mikrotranzakció) visszavehetne a kiadó. Az árkád élményt megcélzó játékok viszont eltűntek, egészen tavaly nyárig.**

A Saber Interactive ugyanis 2017 májusára készítette el az NBA Playgrounds című játékot (az ajánlóját elolvashatjátok a 2017/06-os PC Guruban), ami az NBA Street és NBA Jam által lefektetett alapokat követve próbált sikert elérni, inkább kevesebb, mint több sikerrel. Pedig a potenciál megvolt a koncepcióban. Rajzfilmes grafika, szuper mozdulatok, extrém kosarak, viszonylag jó játékmenet, azonban a program nem kínált elegendő változatosságot, és az egyensúllyal is akadtak gondok. A 2K viszont meglátta a címben a lehetőséget, így a folytatás már a kaliforniai cég logójával jelent meg. Ezzel együtt viszont mindenhonnan eltűnt az első rész. Hogy miért? Nem tudni...

DOBÁS DOBÁS HÁTÁN

Az új felvonás persze nem változtatott a tavaly megismert recepten. A Saber Interactive és a 2K megtartotta, ami jó volt, együtt igyekeztek kijavítani, ami annyira nem működött, és emellett kibővítették a játék által kínált lehetőségeket. Ugye milyen nagyszerű? Az, de sajnos a Playgrounds 2 sem lett tökéletes, és mindjárt el is mondjuk, miért! A program ugyanúgy nyit, mint az első felvonás: matricás csomagok megnyitásával juthatunk hozzá az első NBA játékosainkhoz, hogy velük megmérkőzve – többek között szólóban, online meccsen, bajnokságon, NBA szezonban vagy éppen 3 pontos dobásokban – kosárlabdákat és aranyakat gyűjtve további játékosokat szerezzünk, akikkel egyre könnyebben tudunk megnyerni egy-egy meccset. Tehát a mikrotranzakció itt is keményen jelen van, az összes játékos (több mint 400 volt és jelenlegi sportoló) megnyitásához a végtelenségig kell küzdenünk, mert már a bronz kártyacsomag is 1500 labdába kerül, míg az arany 5000-be, és ezek ugye, egyenként csak négy lapot tartalmaznak, egy-egy győzelem pedig közel sem ad ennyi valutát.

A Playgrounds továbbra sem a szimulációra megy rá, inkább szórakoztat. Miközben azért jól meg is kopaszt.

Kár, mert egyébként a Playgrounds 2 sokkal könnyebben irányítható, az időzítés fontosságából visszavettek, jóval egyszerűbb pontot szerezni. Egyenlő felek játékánál csak a saját ügyességünkön, gyakorlatunkon múlik egy-egy meccs kimenetele, de az online matchmaking még mindig képes összesorolni sokkal tapasztaltabb, legend és epic sportolókkal rendelkező játékosokkal – és ilyenkor már el is dőlt minden. A meccsek ennek ellenére kifejezetten élvezetesek, ismét hihetetlen mozdulatokat tudunk előhívni, a helyszínek változatosak, így nem panaszkodhatunk. Az új NBA Playgrounds nagyon szórakoztató, legyen akár negyedóránk vagy ennél több pihenőidőnk. A fejlődés persze itt is megvan, bronztól egészen a gyémánt szintig turbózhatjuk a játékosokat, minden egyes szebb mozdulatot elszámol a program, különösen szép zsákolásoknál pedig sokkal több XP üti a markunkat, mint egy sima kétpontos dobásnál. Azért is érdemes ügyeskedni, mert ha feltöltődik a kosárlabdánk, egészen extrém játékbeli előnyökhöz juthatunk: befagyaszthatjuk a saját palánkunkat, hogy az ellenfél ne szerezhessen pontot, hihetetlen gyorsaságra tehetünk szert és így tovább.

HAVEROKKAL AZ IGAZI

Az NBA 2K Playgrounds 2 játszható egyedül is, de barátokkal együtt adja meg az igazi élményt. Szerencsére az AI is fejlődött, a gép vezérelte társak sokkal jobban teljesítenek, így ők is tudnak pontot szerezni. Minden egyes játékmódot végigjátszva el lehet vele lenni akár hosszú ideig is, de a kevés kosár és arany, a játékosok lassú feloldása elveheti az ember kedvét a program nyüstölésétől. Igen, nem lehet azonnal legend és epic kategóriába tartozó játékosokkal nyomulni, ha ez kell valakinek, fizetnie kell érte, de sokkal jobb kemény munkával győzelemre jutni, nem igaz?

Ezekkel a neonsávokkal még lehetne kezdeni valamit. Srácok, középen találkozunk, aztán előadjuk a Night Fever koreográfiát.

ADATOK

KIADÓ
2K

FEJLESZTŐ
Saber Interactive

ÉRTÉKELÉS

Az NBA 2K Playgrounds 2 pont ott fejlődött, ahol szükség volt rá: változatosabb, könnyebben vezérelhető, tényleg érdemes kipróbálni.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 530 2,93 Ghz CPU, 4 GB, Nvidia Geforce GTX 630 VGA, 6 GB HDD.

TÁLALÁS	80%
TARTALOM	80%
JÁTÉKÉLMÉNY	80%

PRO

A helyszínek szépek, a játékmenet pörgős, emellett élvezetes.

KONTRA

Az összes játékos megszerzéséhez sajnos az örökkévalóságig kell játszani.

80%

ELMONDJAK EGY TITKOT?

THE COUNCIL

[ÍRTA BRYCE] **Idén a kalandműfaj nemcsak a stílust alaposan felkavaró Telltale Games látványos bukása okán érdemel némi figyelmet, hanem a francia „nagy csúnya farkas" miatt is, a stúdió ugyanis ez év márciusában indította útjára első kalandjátékát, vagyis annak első epizódját.**

Mikor ezeket a sorokat olvassátok, az utolsó szögeket már rég beverték a Telltale Games koporsójába. Annak a stúdióéba, amely „forradalmasította" a kalandjátékok műfaját, és ami számtalan licencelt cím segítségével ismertette meg egyre szélesebb közönséggel a kalandjátékokat, még ha ennek hosszabb távon az is lett az eredménye, hogy ezek a produkciók már inkább voltak interaktív filmek/sorozatok, semmint érdemi játékok. Na, nem mintha ettől rosszabbak lettek volna, hiszen így is számtalan kellemes órát tudtak okozni, ám a tényleges „játékmenet" olyannyira kezdett kiveszni belőlük, hogy a párbeszédeken túl szinte csak QTE-vel találkoztunk, amiben esélyesen csak az ujjzsibbadásban örömöt lelő mazochisták lelhették kedvüket. Az ex-Blizzard/Ubisoft/Cyanide tagokból verbuvált Big Bad Wolf csapatának tagjai maguk is felfedezni vélték a Telltale-féle formula gyengeségét, így gondoltak egyet, és a lecsupaszított játékmenetet feltöltötték szerepjátékos elemekkel, aminek hála az öt részesre tervezett The Council nemcsak fordulatokkal teli történetével, hanem üdítően élvezetes játékmenetével is a gép elé szegez – jelenleg négy, epizódonként 2-2 és fél órájával.

Epizódikus kalandként a The Council a Telltale Games által lefektetett formulát követi, és csavar azon egyet.

A SZIGET

Történetünk a kései 18. században játszódik, ahol is hőseink, Louis de Richet és édesanyja, Sarah de Richet – nem mellesleg egy titkos társaság, az „Arany rend" tagjai – egy nem túl kellemes helyzetben találják magukat összekötözve, miközben vendéglátójuk a további nem túl kellemes együttlét részleteiről monologizál. A slamasztikából hamar kivágjuk magunkat, hogy egy hónappal később vegyük fel a fonalat, ugyanis az édesanya ezalatt az egy hónap alatt eltűnt. Utolsó ismert tartózkodási helye a titokzatos Lord Mortimer privát szigete, amin egy titkos társaság szokott összegyűlni, aminek olyan illusztris tagjai vannak, mint George Washington, illetve az ifjú Bonaparte Napóleon, de megfordul még itt egy olasz bíboros, egy előkelő hölgy, és még egy angol nemes is. Feladatunk nem más, mint hogy megtaláljunk anyánkat, és kiderítsük, hogy mibe sikerült beleártania magát, na meg, ha már itt vagyunk, akkor az előkelő társaság körmére is ránézhetünk.

A cselekmény a negyedik epizód végére is feszes és izgalmas marad, amit nemcsak a csavaros történetnek köszönhetően értek el az írók, hanem a temérdek döntési helyzettel, amiket más műfaji darabokkal ellentétben nem kizárólag a fontosabb pillanatokban adott válaszaink befolyásolhatnak, hanem a szerepjátékos elemeknek hála nyomozásaink, vagy akár manipulációnk eredményei is. Na, de hogyan is kell ezt érteni? Rögtön elmagyarázom!

NYOMOZGATUNK, NYOMOZGATUNK?

Nem sokkal a szigetre érkezésünk után lehetőségünk van „kasztot" választani, ami lehet diplomata, okkultista vagy éppen detektív. Mind a három kaszt egyedi képességekkel rendelkezik, amiknek hála,

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Big Bad Wolf Studios

MŰFAJ
kaland-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.09.25.

ÁR
Steamen 29,99 euró, nagyjából 9700 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2125 (3.3 GHz)/ AMD FX-4100 (3.6 GHz) vagy erősebb CPU, 4 GB RAM, GeForce 750/ Radeon R7 360 vagy erősebb VGA, 15 GB HDD.

Arisztokraták, fehér márvány és verőfényes napsütés, nem éppen a legjobb kombináció. Mi lesz a porcelán bőrükkel?

Nem emlékszem a tegnap esti meetingre, de eléggé eldurvulhatott a vita, ha belzebubi újhullámos stílusban dekorálták újra a vendégszobát.

ha tűzlabdákat nem is fogunk dobálni, de képesek leszünk különböző szituációkhoz másképp hozzáállni, így elérve, hogy Louist mindenki a saját karakterének érezze. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy jutalmaz minket a program tapasztalati pontokkal, amiket a kasztokon belüli perkek fejlesztésére szórhatunk el, így lehetünk akár Sherlockot megszégyenítő megfigyelő detektívek, vagy diplomata nyelvészek, akik képesek idegen nyelvű leveleket is elolvasni, illetve két másik külföldi vendég beszélgetését megérteni. Ezeknek hála olyan információk kerülhetnek a birtokunkba, amik bizonyos vendégek gyengeségeiről szólnak, így a velük való beszélgetéseinkkor előnnyel indulunk velük szemben. Ha ezekről lemaradunk, a történet ettől függetlenül is megy tovább, ám hosszabb távon mi kerülünk hátrányba, amiből nem fogjuk pár kritikus helyzetben meghozott „jó" döntéssel kivágni magunkat.

Ahogy egy fenti példával is említettem, lehetőségünk lesz párbeszédeken túli bizonyítékokat is szerezni, ugyanis minden epizódban megtehetjük, hogy bejárjuk a szigeten található kastély egy bizonyos pontját. Odáig nem mennék el, hogy ezekre a szekciókra az „open world" kifejezéssel utaljak, hiszen rendkívül kicsi a bejárható területek mérete, ám mindez még így is hozzá tud adni a játék szabadságérzetéhez, ami egy kalandjátéknál kimondottan üdítő. Itt van lehetőségünk leveleken, elejtett mondatokon és párbeszédeken keresztül begyűjteni az információkat, amiket a játékmenet egy másik fontos pontján használhatunk fel, ez pedig nem más, mint a „konfrontációs rendszer", ami egy kicsit az L.A. Noire kihallgatós megoldásaira emlékeztetett, ám itt egy kicsit komplexebb kiszerelésben van erre lehetőségünk. Ilyenkor kapunk egy feladatot, hogy egy másik vendégtől

ÉRTÉKELÉS

BRYCE

Egy izgalmas kalandjáték, ami az újragondolt párbeszédrendszernek és a szerepjátékos elemeknek hála több, mint egy interaktív film.

TALÁLÁS: **75%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Érdekfeszítő történet, jól működő RPG elemek, magas újrajátszhatósági faktor, egyedi, pazar látvány.

KONTRA

Helyenként a hangulatot romboló párbeszédek, amiken a közepes szinkronhangok sem segítenek.

80%

csikarjunk ki egy bizonyos információt, vagy éppen szerezzünk meg egy tárgyat. Amikor konfrontálódunk valakivel, az alap válaszok helyett használhatjuk a perkek által megnyitott opciókat is, ám azok 2-6 fókuszpontot követelnek meg – fókuszpontjainkat a bal alsós sarokban jelzi a játék, és ha netán elfogynának, úgy a kastélyban bolyongós szakaszokon tudjuk feltölteni csíkunkat. Egy-egy ilyen beszélgetés sikeres teljesítéséhez jó megfigyelőképesség kell, mivel kérdéseinkkel zavarba hozhatjuk a kihallgatott személyt, esetleg hazugságon is kaphatjuk, hogy végül sarokba szorítsuk és megtörjük. Ilyen beszélgetések alkalmával a motivációt, a személyes hátteret ismerhetjük meg, amiknek tudatában másként állhatunk a másik félhez, ezzel is befolyásolva az alapból meglepően rugalmas történetet, így adva egy elég nagy esélyt az újbóli végigjátszásra.

AZ ÁRNYOLDAL

Vizuálisan nem lehet okunk panaszra, hiszen a francia csapat saját készítésű motorja szépen teszi a dolgát. Éles

textúrák és szép bevilágítások mindenütt – utóbbi nem egyszer fog hozzátenni a misztikus hangulathoz. Amennyire elégedett voltam a látvánnyal, sajnos pont annyira elégedetlen a program audiovizuális részével. Zenei fronton nincsenek problémák, bár a felcsendülő dallamok inkább csak asszisztálnak, semmint uralják a jeleneteket, viszont a szinkronnal több szempontból is gondok vannak. Kezdjük azzal, hogy bár a cselekmény kellően bevonz ebbe a misztikus 18. századba, az írók a szövegkörnyezettel mindenben tesznek azért, hogy ne ott érezd magad. Félreértések elkerülése végett: nem várom el, hogy maximálisan korhű párbeszédekkel operáljon a játék, de az alkotók helyenként egy kicsit túllőnek a célon, ennek pedig az autentikusság látja kárát. Mondanám, hogy a szinkronszínészek megmentik a program ezen részét, de sajnálatomra a főleg amerikai színészekből verbuvált banda – kezdve az anyját kereső főszereplőnk egyhangú orgánumával – ha nem is borzalmas, de inkább csak egy gyenge közepes.

A The Council egy rendkívül ambiciózus projekt lett, és ha nem is tudott minden fronton kiemelkedővé válni, így sincs okunk panaszkodni. Egy érdekes elágazása ez a Telltale Games által kitaposott kalandjátékok útvonalának, ami a szerepjátékos elemeknek és az egyedi párbeszéd-rendszernek hála visszahozza a tényleges játékélményt a műfajba, amit még a közepes szinkrongárda és a helyenként egyáltalán nem autentikus szövegkönyv sem tud komolyabban elrontani. Mindent összevetve elégedetten várom a finálét, ami az eddigiek ismeretében és reményeim szerint tartani fogja az első epizódban megkezdett történet minőségét, és ami után elismerően csettintve állhatok fel a de Richet család kálváriájának lezárását követően.

Hírességek közt

Ahogy már a cikkben is említettem, igencsak impozáns személyekkel kerülünk egy légtérbe, elég csak az amerikai függetlenségi háború egyik kiemelt alakját, George Washingtont megemlíteni, aki nem csak egyik alapítóatyja, hanem később az Amerikai Egyesült Államok első elnöke lett, de köreinket „gazdagítja" az államok első alelnökének, majd később elnökének, John Adamsnek a lánya is. További hírességként itt van még egy francia tiszt is, Bonaparte Napóleon, aki később nemcsak Franciaország első konzulja lett, hanem azt követően I. Napóleon néven a franciák császára is – nem mellesleg az európai történelem egyik legkiemelkedőbb alakja. Rajtuk kívül itt van még az akkori V. Piusz pápa bíborosa, a spanyol kormányfő, a porosz miniszter, az angol grófné, sőt egy francia forradalmár is.

MY MEMORY OF US

HADD MESÉLJENEK NEKÜNK AZ EMLÉKEK

[IRTA BEEZ] Milyen lehetett gyerekként átélni a második világháború eseményeit, szörnyűségeit? Nem gondoltátok volna, hogy ennyire komoly témája lesz egy ilyen bájos kinézetű játéknak, ugye? A My Memory of Us két gyermek barátságáról és szeretetéről szól, kalandjaikról és arról a kötelékről, ami minden borzalmat kiállt.

Történetünk a jelenben kezdődik, egy tizenkét év körüli kislány olvas a metrón, útja pedig egy könyvesboltba vezet, ahol megismerkedünk az idős tulajdonossal. A lány hamar megtalálja a bácsi régi könyvét, melybe gyerekkori emlékeit rejtette. Amint felnyitja, újra látja maga előtt legjobb barátját, és a rengeteg kalandot és veszélyt, amit átéltek.

Innentől fogva a bácsi gyerekkorában járunk, mely tele van kedves és ugyanígy kellemetlen emlékkel, megismerjük barátját, egy cserfes kislányt, aki végigkísér bennünket minden nehézségen és boldog pillanatunkon. A két jó barát sülve-főve együtt van, bepillantást nyerünk olyan csínytevéseikbe, mint például egy születésnapi torta elcsenése, vagy egy frissen egybekelt pár esküvői fotózásának szétzilálása. Természetesen a játék első része tanítja meg nekünk az alap mechanikát, karaktereink képességeit és hátterüket.

Főhőseink névvel nem rendelkeznek, de számomra ez nem is hiányzott. A gyönyörű, művészi szkeccs-szerű grafika és a magával ragadó, klasszikus elemeket felelevenítő zene együttesen igazán bensőséges hangulatot teremt a karakterek és a játékos között. Még az sem okoz gondot, hogy a játékban nincs érthető beszéd, csak halandzsa, így minden fontos információt a párbeszédeknél és gondolatoknál buborékokban megjelenő piktogramok mesélnek el.

ADATOK

KIADÓ
IMGN.PRO

FEJLESZTŐ
Juggler Games

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.09.

ÁR
Steamen 15 euró, nagyjából 4800 forint

GÉPIGÉNY
Intel DualCore 2.5 GHz /AMD Phenom II X2 200 CPU, 4 GB RAM, AMD HD 5750/ GeForce GTX GTS 250 VGA, 9 GB HDD.

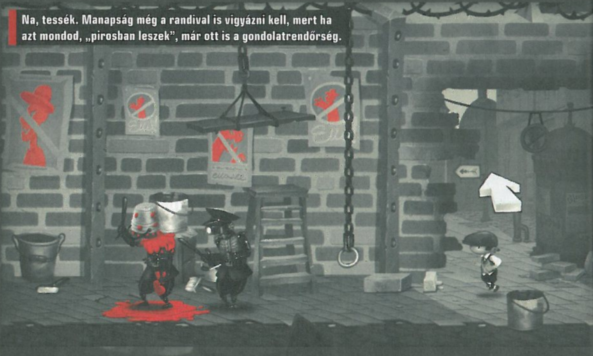
Arra jöttem rá, hogy érdemes felszínre engednünk gyermeki gondolkodásunkat. Ha gyermeki fejjel nézzük a piktogramokat, sokkal hamarabb jövünk majd rá egy-egy feladvány megoldására, mondhatni leegyszerűsödik a világ, de nem degradálódik.

GYERMEKI SZEMEKEN KERESZTÜL A VILÁG

A tortalopás után kezdődik az igazi történet, amikor bombatámadás éri a várost, és a „Gonosz Király" serege feldúlja Lengyelországot. Egyértelmű, hogy a játék a II. világháború kezdetekor a német megszállás alatt játszódik, a robothadsereg jelképezi a náci katonákat, így kapunk egy érdekes, kicsit steampunkszerű világot. Ebben rejlik a My Memory of Us egyik zsenialitása, ahogyan gyermeki szemmel próbálja megérteni és megmagyarázni, mi is történik körülöttünk. A játékban ugyanúgy él a megkülönböztetés, vannak gettók, ahová a robotok által pirosra festett embereket zárják.

Főszereplőink közül a kislányt elfogják, és kabátkáját pirosra festik, innentől fogva nem mehet be a cukrászdába, ahova régen még kettesben jártak, az emberek pedig rosszalló pillantást vetnek rá. A monokróm látványvilággal hihetetlen jól rezonál a piros szín megjelenése. Bizonyos tárgyak is viselik ezt a színt, kiemelve azok fontosságát, de helyenként pusztán szimbolikus vagy esztétikai szerepe van ennek a harsány megjelenítésnek.

A kisfiú kimenekíti barátját, és nem kezeli másként a lányt. Nem is érti, miért kéne gyűlölnie csak azért, mert piros kabátkát visel. Ez a játék elképesztően mély, és sokkal többet mond el rólunk, emberekről, mint azt elsőre gondolnánk. A fejlesztők nagyon elkapták, miként éreztessék azt, hogy milyen lehetett gyerekként átélni ezeket az eseményeket, és a gyermeki ártatlanság mekkora erővel tudja felvértezni hőseinket.



Na, tessék. Manapság még a randival is vigyázni kell, mert ha azt mondod, „pirosban leszek", már ott is a gondolatrendőrség.

Poszterekkel a világ ellen!

A játék művészi és kreatív rendezője, Jakub Jabłoński mesélte el egy videó során, hogy a játékba beleszőttek egy olyan küldetést, mely az ő nagyapja tiszteletére született meg. Jakub nagypapája művész volt, és azért küldték koncentrációs táborba, mert náci-ellenes plakátokat nyomtatott. A játékban nekünk is lesz egy ilyen feladatunk, ahol robotellenes plakátokat kell nyomnunk. A programba egyébként jó néhány hasonló elem bekerült, melynek az alapja egy megtörtént, személyes esemény.

Bámulatosan néz ki a My Memory of Us, emellett a tartalmat is sikerült rendesen felépíteni, hogy ne csak látványt kapjunk.

ÉRTÉKELÉS

BEEZ

Magával ragadó hangulatú, tényleg szívhez szóló játék, legalább egyszer mindenkinek el kellene benne merülnie.

TALÁLÁS: **87%**
TARTALOM: **81%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO
A látványvilág és a zene első osztályú, a rejtvények is egészen frappánsak. Tíz év körüli gyermekek is játszhatják!

KONTRA
Rövidke, egyeseknek pedig túl nyálasnak hathat az egész játék.

84%

FOGD MEG A KEZEM!

A játékmenet követi az olyan címek stílusát, mint a The Cave, vagy a legutóbb tesztelt Another Sight, vagyis egyszerre több – esetünkben két – karaktert kell mozgatnunk. Viszont a fejlesztők csavartak egyet a dolgon, és a két karakter legtöbbször kézen fogva közlekedik. A megfelelő billentyűt lenyomva azt is változtatni tudjuk, ki vezessen kettejük közül – ki menjen elöl –, ami egy roppant hasznos dolog, ellenben nem egyszerű megszokni, mert bele lehet zavarodni, főleg a menekülős részeknél. Bizonyos szituációkban elengedhetetlen, hogy megváltoztassuk, melyikük menjen elől, mivel a lánnyal sprintelni, a fiúcskával pedig guggolni tudunk. Így ha a fiú megy, kézen fogva a lánykát, mindketten el tudnak rejtőzni a tereptárgyak mögött, ha viszont fordított a felállás, akkor sprintelni tudnak. A játék igyekszik kihasználni ezt a mechanikát, helyenként nagyon jól is sikerül, de lesznek részek, amiknek többször neki kell ugranunk, mert például elfelejtettük, éppen kire váltottunk át, aminek a vége sok esetben a pánikszerű gombnyomkodás.

Szerencsére nem nőttek össze a gyerekek, a hozzárendelt gombbal elengedik egymást, így tudjuk külön mozgatni őket. A legtöbb rejtvény esetében ez fog történni. Például a lánnyal eltereljük az őr figyelmét, addig a fiú el tudja lopni a nála lévő kulcsot. A guggolás és sprint mellett tudnak mást is a gyerekek.

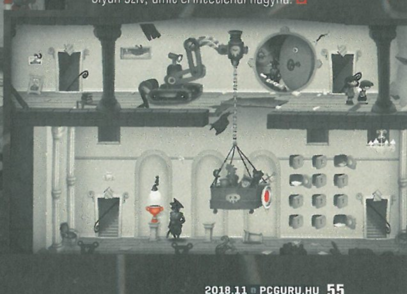
A kislány egy csúzlival és gesztenyével tud távolabbi gombokat és szerkezeteket elérni, míg a fiú egy vérbeli zsebtolvaj.

A menekülős részeknél mindenki figyeljen oda, hogy csak a lány képes ugrani! Ilyenkor mindig ő vezessen, szinte mindig van egy szerkezet, amit neki kell aktiválnia, ha pedig átértünk a fiúcskával, akkor újra tapasszuk össze a kezeket. Ezek a részek kissé idegesítőek, gyorsan kell a gombokat egymás után nyomkodni, és hajlamos a játékos belezavarodni, hogy most akkor ki merre hány méter, és bumm, már el is kaptak, vagy valamelyik karakter leesett, esetleg egy szikla tett pontot a történet végére. Míg a lopakodós és menekülős szekvenciák nem sikerültek annyira jól, addig a rejtvények nagyon ügyesen lettek összerakva, és a legtöbb esetben elég logikusak is. Ismét hangsúlyozom: fontos a gyermeki látásmód, mert néhány megoldás sokkal egyszerűbb, a felnőttek agya szokás szerint túlkomplikálja a dolgokat, pedig a megfejtés gyakran az arcunkba van tolva. Ez nem azt jelenti, hogy a feladványok egyszerűek, de mindenre rá lehet jönni, mivel a játék minden információt átad nekünk, így ha nem élünk velük, az bizony a mi hibánk.

Kedves történet a gyermeki ártatlanságról, emellett szomorú háborús dráma. És mindez magyarul élvezhető.

Amivel kevésbé tudtam megbékélni, az a mentési rendszer. A játék semmilyen módon nem jelöli, ha mentett, nincs sima mentési lehetőség, hanem checkpoint van, ami viszont nem tudni, mikor aktiválódik. Ez engem kifejezetten zavart, pláne amikor visszatöltött a játék, és elölről kezdhettem egy kifejezetten hosszú részt.

Meg kell mondjam, hogy jobban tetszett a játék első fele, ahol még nem voltak robotok, meg gépezetek, de ez pusztán az én szentimentalizmusom hibája. A békés, hangulatos város, meg az egész atmoszféra olyan szívet melengető. A háború viszont jött és feldúlt mindent, egyik kedvenc jelenetem a múzeumban érkezett el, ahol a robot katonák a műkincseket hordták szét, az egyikőjük egy festményt csókolgatott, a másik meg a bankban az aranyrudakat rágcsálta. Bájos humora van az egész játéknak, de éppen, mikor kezdené magát jól érezni a játékos, mindig történik valami, amitől azonnal megneszeljük a háború sötét fellegét a fejünk felett, a kirekesztettség érzését magunk körül. A My Memory of Us legerősebb eleme mindenképpen a látvány és a zene együttesen prezentált hangulata, és persze a karakterek hihetetlen emberiessége, legyen szó negatív vagy pozitív szereplőről. Ugyan vannak technikai hibák – például beakadnak az elemek és tárgyak, vagy a karakterek, ilyenkor amúgy csak ki kell menni a helyiségből, és magától orvosolva lesz a probléma –, a töltőképernyő sokszor nem tölt be, és csak a nagy feketeséget bámuljuk, de ezeket el lehet viselni. Az átvezető videók hangulatosak, itt angolul beszél a narrátor – az idős bácsi –, akinek azonban gondot okoz a nyelvtudás, annak örömhírként szolgál, hogy van rendes magyar felirat is. Olyan utazás ez, amit mindenkinek át kell élnie, mert nincs olyan szív, amit érintetlenül hagyna.



FIAM, MAGA KIFOGTA DÉL-AMERIKÁT

[ÍRTA GEBBBE] **A Dakar a világ legkeményebb terepralí versenye. A Bigmoon Entertainment vállalta fel azt, hogy 2003 után egy modernebb és valamivel komolyabb köntösben kalauzol el minket Bolívián és Perun át Argentínába. Az eredmény nem túl szívet melengető, de még kiváló feldolgozás lehet, ha kitartanak mellette.**

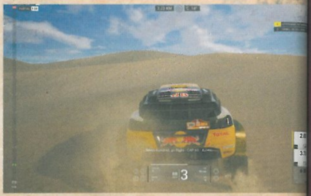
Hazánkban emlékeim szerint akkor lett igazán felkapott az akkor még Párizs-Dakar Rali néven futó verseny, amikor is Szalay Balázs mellett navigátorként indult a megmérettetésen Palik László is, és ez a páros egészen a 9. szakaszig menetelt, hogy aztán egy váltóhiba vessen véget a kalandnak. Ez már azonban a múlt, 2002 óta sok víz, azaz homok lefolyt a dűnéken, és az egész verseny áttelepült Dél-Amerikába. Ennek oka a mauritániai terrorfenyegetettség volt, ami a 2008-as verseny teljes törlését és a komplett kontinensváltást eredményezte. Ezzel egyben egy 1979 óta íródó hagyományt törtek meg, amely így sokak (engem is belevéve) számára az egész esemény varázsát is a kukába vágta. Az élet viszont nem áll meg, a nagy öregek továbbra is kitartanak a verseny mellett, így például Stéphane Peterhansel és a Formula 1-es pilóta édesapja, Carlos Sainz is megtalálható a játékban. Aki itt most egy vérbeli szimulátor szagát érezte meg, annak le kell lohasztanom a lelkesedését. A teljesen hivatalos köntös mögött egy ízig-vérig játéktermi fizikára épülő program található, de abból is sajnálatos módon a gyengébbik fajta. Mégsem mehetünk el mellette szó nélkül, mert van egy olyan része is a programnak, ami kifejezetten érdekessé teszi azt, és még a kíváncsiságunkat is felébreszti egy-egy pillanatra.

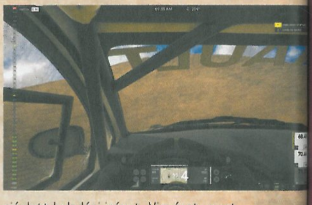
> A Dakar 18 a sorozat legnagyobb bejárható területét biztosítja, ám ez nem elég az üdvösséghez.

A SEMMI KÖZEPÉNÉL FORDULJ BALRA

Az első indítás után meg is mutatja magát ez a bizonyos dolog, ami nem más, mint a rendkívül részletes és kidolgozott navigációs rendszer. Ha ezt nem sikerül elsajátítanunk, akkor semmi értelme nem lesz tovább játszanunk, mert semeddig sem fogunk eljutni. Vannak fázisok, amikor szimplán tereptárgyakat kell követnünk, sokat segít nekünk ebben a jobb lent található itiner. Egyértelmű, hogy minden pillanatban nem bámulhatjuk a képernyő jobb sarkát, így támaszkodnunk kell a navigátorunk szöveges utasításaira is. Ő mindent felolvas, ami papíron is szerepel, így alap angoltudással a tarsolyban már sokkal könnyebb lesz az életünk. Az újoncoknak még egy iránytű is segít, amely a PUBG-hez hasonlóan mutatja az ajánlott haladási irányt. Vigyázat, mert sokkal könnyebb eltévedni, mint gondolnátok! Navigátor nélkül, egy szál motorral majd ráébredtek, hogy mi is az a magány.

A Dakar nem éppen a változatos környezetéről híres, itt biztosan nem a sivatagi látványosságok alapján fogunk tájékozódni.





HARDCORE DUNES

A játék Unreal Engine-t használ, de a külső sajnos messze elmarad attól, amit grafikailag ki lehetne hozni a témából vagy a motorból. Az arcok a régi Max Payne-t idézően merevek és ijesztőek, de a homokdűnék szépen ki lettek dolgozva. A fizikai modell pedig egyszerűen horror. A Peugeot terepjáró irányításakor például olyan ideges lettem, hogy azonnal ki is léptem a programból. A Renault volt az, amivel közelebb tudtam kerülni a játék élvezetéhez, persze csak olyankor, mikor nem kellett kiásni a sárból. A motorok és quadok szintén borzalmasak, a Kamaz teherautó viszont kellemesebb kategória, de nagyon messze áll a tökéletestől. Az online rész teljesen kihalt, maximum családunk tagjaival ülhetünk le kicsit versenyezni, de ezt semmiképpen sem ajánlom, ha békében akarunk élni egymás mellett. A koncepció nagyon jó és izgalmas, azonban, ha a jövőben nem lesz rendesen játszható fizikai modell, akkor semmit nem ér az egész. Hatalmas kár érte, hiszen igen kiváló ügynök lehetett volna már elsőre is!

ADATOK

KIADÓ
Bigmoon Entertainment, Deep Silver

FEJLESZTŐ
Bigmoon Entertainment

ÉRTÉKELÉS

Minden túlzást mellőzve, a Dakar 18 nem egy teljes áron eladható termék, hanem egy csiszolatlan koncepció, amelyet túlságosan hamar öltöttek eladni kívánt termék formájába.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2400s 2.5 GHz vagy AMD FX-6100 3.3 GHz CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 660 vagy AMD HD 7870 VGA, 40 GB HDD.

TÁLALÁS	75%
TARTALOM	69%
JÁTÉKÉLMÉNY	55%

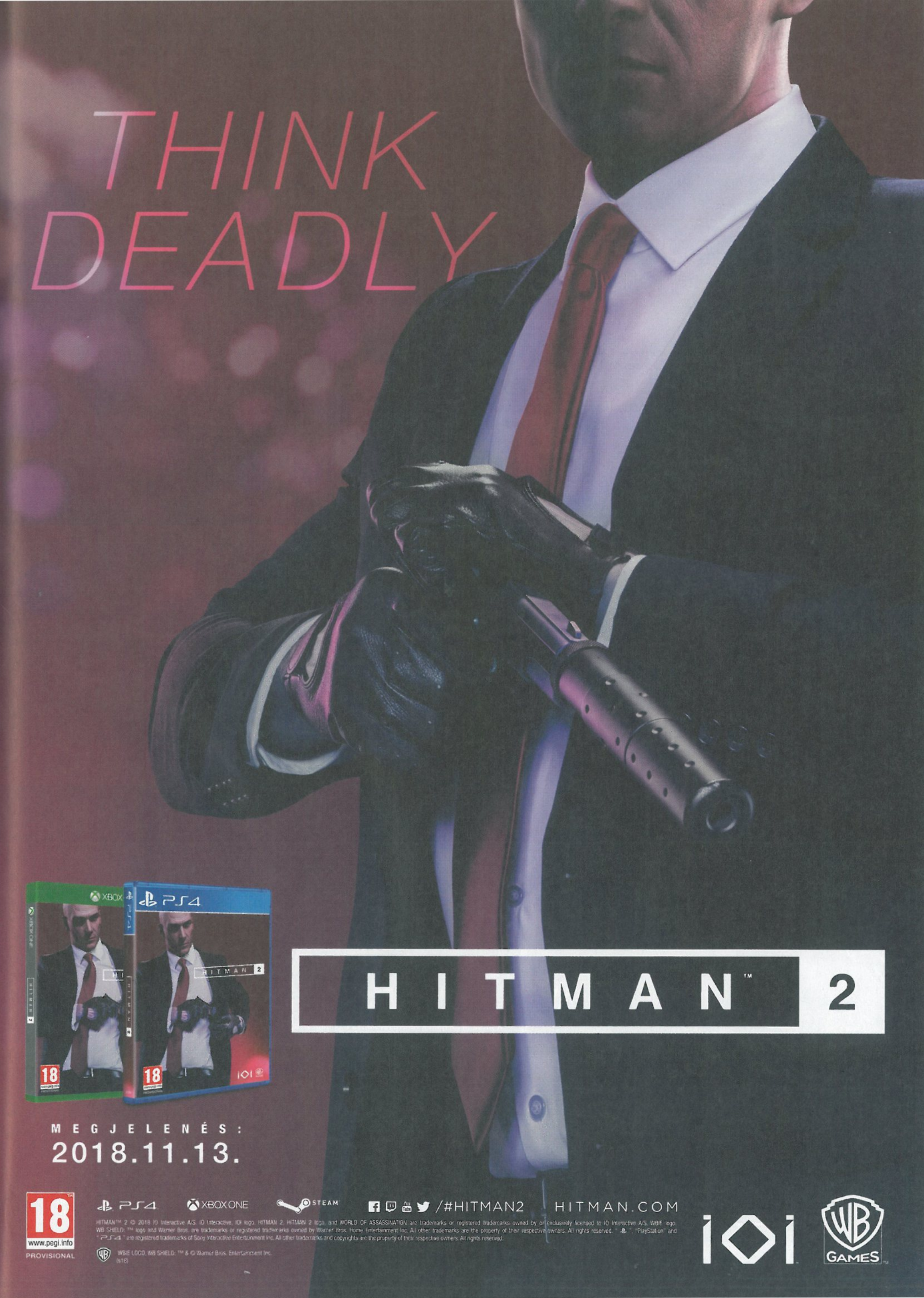
PRO

Hatalmas, több mint 12 ezer négyzetkilométeres szabadon bejárható terület, és egy nagyon izgalmas navigációs rendszer, amely fokozott koncentrációt igényel.

KONTRA

A legtöbb jármű esetében borzalmas, kifejezetten játszhatatlan fizikai modell, még egy arcade cím esetén is zavarba ejtő. Ha ez még nem elég, akkor ott van az 50 eurós árcímke is.

57%


THINK
DEADLY
HITMAN™ 2
MEGJELENÉS:
2018.11.13.
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS4
XBOX ONE
STEAM
/#HITMAN2
HITMAN.COM
HITMAN™ 2 © 2018 IO Interactive A/S. IO Interactive, IOI logo, HITMAN 2, HITMAN 2 logo, and WORLD OF ASSASSINATION are trademarks or registered trademarks owned by or exclusively licensed to IO Interactive A/S. WBIE logo, WB SHIELD: ™ logo and Warner Bros. are trademarks or registered trademarks owned by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)
GAMES

MI VAGYUNK AZ ACÉL, MI VAGYUNK A VÉGZET!

SPACE HULK® TACTICS

[IRTA TIKA] A Warhammer 40K világában az elhagyott, látszólag üresen sodródó űrhajók kivétel nélkül tele vannak „alvó" génorzókkal, de mindig csak egy 4-6 fős űrgárdista osztag megy be rendet tenni. Lehet, hogy a tesztoszteron az agyukra ment? Ja, nem, hanem mert ez a Space Hulk, és ez így van megírva…

A brit Games Workshopról mostanában sok szó esik, hol a Warhammer, hol a 40 000 évvel későbbre datált grimdark univerzum kapcsán, és utóbbi hiába az egyik legbrutálisabb és egyben legkívánatosabb célpont, a wargame-kiadó válogatás nélkül adja oda egy menetre a jelentkezőknek. Mintha egyik hónapban Fekete Pákó hordaná a koronázási ékszereket, a másikban meg a brit királynő. Az időben sem kell messzire visszamenni, elvégre alig két éve épp a Focus Home kiadó becstelenítette meg a Space Hulkot (a 40K egyik ágát), egy Deathwing alcímen kiadott FPS-sel, de legalább az álmoskönyv szerint most valami jónak kell következnie.

Egy rövid ismertetővel kezdünk, szóval a Space Hulk eredetileg egy olyan táblás játék, ahol űrgárdista figurából kevés van, génorzóból pedig rengeteg. A hátteret minden esetben egy, a hipertérben sodródó roncshalmaz adja, ezek az elhagyott űrhajókból összeálló gigászi masszák saját nevet is kapnak, esetünkben a Forsaken Doomot. Essen szó a génorzókról is, ők a tiranida fajhoz tartoznak, amely lényegében egyetlen nagy kaptártudat, és a karmokban, fogakban materializálódó munkásaik Freddy Krueger, valamint a Nyolcadik utas szerelemgyerekei. A specialitásuk, hogy folyamatosan fejlődnek, adaptálódnak, ugyanakkor a táblás szabályrendszerben több mozgáspontot kapnak, mint a gárdisták, nincs levonás a fordulókért, és csak közelharci támadásuk van (ami viszont többnyire halálos). A terminátorok (űrgárdisták) csupán 4 akcióponttal indulnak, és minden 90 fokos elfordulás lépésnek számít, szóval nem könnyű az életük, cserébe náluk vannak a távolsági fegyverek, például a plazmavetők és a lángszórók.

A Full Control 2014-ben a Space Hulk: Ascensionnel bemutatta, hogy a táblás játék sikeresen konvertálható a körökre osztott műfajba, ugyanakkor az is kiderült, hogy a sikerhez ez még vajmi kevés. Hiányoltuk például a sztorit, nos, a Tacticsét James Swallow író (The Horus Heresy ciklus és más 40K könyvek szerzője) vetette papírra, amit a fejlesztők renderelt animációkkal, profi párbeszédekkel, sőt kisebb elágazásokkal is megtoldották. Pályaszerkesztő is van? Naná… Multiplayer? Pipa, ráadásul négy űrgárdista rend is ott feszít a többjátékos opció alatt, és a fejtől a „papucsig" átszabhatók, színezhetők, de még a tiranidákkal is elmehetsz ranked meccseket vívni. És tessék megkapaszkodni, van génorzó kampány is. A hadjárathoz szerkesztett keret pedig már önmagában megérne egy misét, úgy tessék elképzelni, mint a hajó egy-egy szakaszát modellező úthálózatot, amelynek kezdő és végpontja egy-egy főküldetés, a közbülső elágazásokon pedig szöveges döntések, teleportok vagy ajtók vannak. Minden megtett lépés eggyel közelebb visz az alvó génorzók felébredéséhez, akik aztán skirmish pályákat generálnak a rácson. Ismétlődő, unalmas küldetéseket, de maga a rendszer még így is tökéletes.

THE EMPEROR IS WATCHING…

A főszál látszólag egy sima Space Hulk alapszitu, eszerint a Gorgonum kohóvilágot a hipertérből kilépő monstre roncshalmaz fenyegeti, és a Vérangyalok (egy űrgárdista

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studio

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.09.

ÁR
Steamen 40 euró, nagyjából 12 900 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-3220 vagy AMD FX-4200 CPU, 8 GB RAM, Geforce GTX 660/ Radeon R7 370 VGA, 5 GB HDD.

A játék sztorijának felütését hallva úgy döntöttünk, hogy új címet aggatunk a Space Hulkra, ami A 40 ezredik utas: a Halál.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FIGYELÜNK BENNETEKET!

A terminátorok legfontosabb fegyvere az overwatch – az a 2 pontba kerülő készenléti állás, amiben minden beérkező ellenséges kontaktra automatikusan rálőnek az ellenfél körében. A csapathoz vezető minden folyosót ezzel kell lezárni a saját körünk végén, és úgy, hogy az overwatch zölddel jelölt sávjában minimum kettő, de inkább több mezőt kötelezően érintsen (+1 lövés) a behatoló.

AKI NEM LÉP EGYSZERRE…

Az űrgárdista minden mozgási fázis után kap egy ingyenes lövési lehetőséget, ezzel a bónusszal ajtókat nyithatunk (lövés is aktiválja a nyitást), menetből leszedhetjük az ellenfeleket, tehát érdemes a hosszabb távokat kis lépésekben legyalogolni. A nagy értékű (főleg közelharci) kártyákat bátran konvertáljuk, és mindig számoljunk: - 2 pont tartalék (overwatch), minden lépés/fordulás 1, a hátrálás 2 pont.

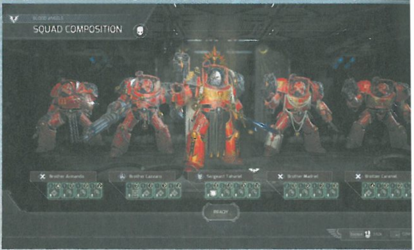
SPÉCI MEZŐK

A génorzók fészkére állva blokkolható a mező (nincs respawn), az „X"-szel előhozható röntgennézettel, pedig mindig alaposan nézzük át a pályát, hogy melyik konzol milyen ajtókat zár (ezeket a génorzók sem nyithatják), és eszerint alakítsuk a taktikát. Az eldák téranomáliái jól jöhetnek, ha egy lemerült terminátort kell kihozni – először beleáll, és utána bármelyik harcossal helyet cserélhet (nem kerül AP-be).

Mit jelent az Ordo Xenos?

A Warhammer 40K világa nem épp fényes utópia, jó példa erre az Inkvizíció intézménye, ami a belső elfajzás és mindenféle eretnekség ellen harcol. A szervezet három fő rendre tagolódik, úgymint az Ordo Malleus, vagyis a Démonvadászok, akik a Káosz megtestesüléseit és szolgáit aprítják, aztán ott az Ordo Hereticus (Boszorkányvadászok), amely az eretnekeket és a veszélyes pszi-használókat tartja kordában, míg az Ordo Xenos az idegen fajok megrendszabályozására alakult.

A fenti képen megfigyelhetjük, amint az „Alien királynő" azt teszi, amihez a legjobban ért: szűk folyosókon rád hozza a frászt.



rend) szállnak szembe a fenyegetéssel, ám időközben megérkezik az Ordo Xenos inkvizítora is. Három érdek feszül egymásnak, a kohóvilág megmentése, az inkvizítor titkos küldetése és egy szent ereklye felkutatása, amelyről időközben kiderül, hogy a fedélzeten van. A Warhammer világához tartozik, hogy a Mindenek atyjának tartott Császár relikviájához mérve egy bolygó, de akár egy teljes rendszer lakossága is csupán körömpiszok. Szóval érdekes kis döntések elé nézünk. A génorzókra felhúzott hadjárat egyébként nem a szerepeket felcserélő (fordított), megúszós kategória, hanem egy iszonyú hangulatos visszaemlékezés, amelyben az imént emlegetett inkvizítor elmeséli – mi meg a gyakorlatban is demonstrálhatjuk –, hogy miként veszett oda az űrgárdista rendek egy-egy osztaga, amikor az idők folyamán a Forsaken Doom fedélzetére léptek.

Az XCOM-ra hajazó stratégia kivitelezésénél az első tétel az Unreal engine volt, és nem ám csak külső nézetre futotta, hanem first person nézőszögből is be lehet kukkantani (ismétlem körökre osztott játék), és onnan is irányíthatók az űrgárdisták. A génorzóknál nincs én-nézőszög, felteszem, nem érdemlik meg… A főszál mindenesetre pazar, változatos pályákat tartogat, pedig a Space Hulk csak ajtókról és szűk folyosókról szól, de ugye mit tesz egy kis fantázia, ha elda elemeket, térkapukat, teleportokat vagy ork belsőket (spóratokok, robbanószerek) vegyít a száraz tényekkel. A hangok

ÉRTÉKELÉS

A kártyák és néhány elem miatt nem az a kimondottan autentikus táblás lenyomat, ám a tálalásban nincs hiba, egy jó kis körökre osztott stratégia, pár banánhéj azonban mégis benne maradt.

TÁLALÁS: **88%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Remek minőség, kiváló történet, a tartalom (multi, szerkesztőrész, 2 kampány) is tökéletes.

KONTRA
Gyenge, passzív MI, valamint ismétlődő mellékküldetések, és ha már nem tűpontos adaptáció, akkor jobban is el lehet térni a recepttől.

80%

és a zene szintén hibátlan. Oké, a huszadik génorzó felbukkanásakor elkezd kicsit rángatózni az ideg, hogy a kétféle animációból melyiket dobja be a gép (a legtöbb szörny belépője kötelezően végignézendő), na, de az élőben közvetített darabolásoknál már teszünk az ismétlődésekre.

A játékmenet tulajdonképpen nem sokban különbözik a táblás játéktól, és az elején már a fő szabályokat leírtam, a francia fejlesztő pedig csak annyit tett hozzá, hogy mindezt megtoldotta kártyákkal. A szereplők 4-4 kártyát hoznak magukkal a körökre osztott harcba, aztán a teljes pakliból random hármat feldob a gép, és körönként egyet átkonvertálhatsz akciópontokra – további lépésekre, egyet pedig tápolásra, például van olyan kártya, ami az első közelharci támadás sikerét 100%-ra húzza. A génorzóknál kicsit máshogy néz ki a rendszer, ők a konvertáláskor kapják meg, hogy hány lényt idézhetnek meg a fészkekben, és csak utána jön az akciófázis. A kasztok adottak (szabálykönyv), tehát itt is van Apotekárius, aki a közelben állót visszahozhatja az életbe egy mentődobással, aztán Őrmester, brutál közelharci fegyverzettel és természetesen Könyvtáros is, a finom kis pszi-viharok támasztója. A nehézfegyverzettel, plazmával felpakolt fickó és a közönséges gárdista megint csak megtalálható. A génorzóknál a hierarchia tetején a Bloodlord áll (egy brutál lény, aki egyben mobil spawnpont is), de a 8 akciópontos mutáció, vagy az alapból több karommal, és jobb golyóelkerüléssel rendelkező változat sem kutyaütő.

ÉS HOGY MILYEN EGY TABLETOP PC-N?

Nos, az irányítás még elmegy (látszik, hogy kontrollerre tervezték), de talán nem véletlen, hogy a Deathwing – amiben a Cyanide keze is benne volt – szintén ígéretes kírítéssel indult, aztán akkorát zakózott a részleteken, mint egy ház. Szóval az MI gyenge, a génorzós kampányban konkrétan síkhülye, de hát azok gárdisták, csupa durva fegyver, ott biztos nehezebb… na, igen, de azért a másik oldalon egy karmos jószágot csak oda lehetne terelni egy páncélos faszihoz, és nem kivárásra játszani. A másik szög a remek pályák és a küldetéscélok viszonyánál kerül az alkotás testébe: szintén génorzó kampány, öld meg a könyvtárost – két kör és megvolt, öld meg az őrmestert – ez már csak háromból. Miért ne öljem meg mindet? Miért fejeződik be a küldetések kétharmada úgy, hogy a szituációk félbe vannak vágva, például az űrgárdisták elértek egy kapcsolót, és ott megáll minden. A hangulatnak jót tenne továbbá némi kiszámíthatatlanság, mert itt az összes új jövevény azonnal piros világító jelként megjelenik a pályán, és a besza-behú úgy nem működik, ha pontosan tudom, honnan jön az élien. Az évtized legjobb táblás adaptációja bukik el ilyen, már bocsánat, hülyeségeken. Mert lehetett volna zseniális. Így egyszerűen csak jó lett…

A SZUPERCSAPAT

Az én összeállításom két heavy, szigorúan Gatlinggal, ők őrzik a legrázósabb szakaszokat, aztán az őrmester (de nem ám pajzzsal és kalapáccsal, hanem bolsterrel és karddal), mögötte szorosan az Apotekárius, mert ha az őrmestert legyalázzák, rögtön jöhet a mentődobás a felélesztésre. Aztán a Könyvtáros, akinek van egy folyosókat lezáró képessége, amivel rendszeresen blokkolhat egy fészket.

IPI-APACS

A génorzók egyik nagy okossága a blip, avagy az, hogy a fészkekből elinduló jelekről a vizuális kontaktig (amíg meg nem látja) egyetlen űrgárdista sem tudja, hogy hány génorzót rejt (1-3), illetve, hogy nem csali-e (üres jel). Ergo, ha a tiranidákkal vagyunk, a blipet csak közvetlenül támadás előtt konvertáljuk élő fenyegetéssé. A cél, hogy minél több járatban jelen legyünk, kvázi minden irányból egyszerre csapjunk le.

SOK LÚD…

Karmosékkal csak multiban kapsz profi, gárdista ellenfelet, és ott talán segíthet néhány apró trükk. A génorzók többen vannak, szóval hiába a jól összerakott overwatch mezők, ha ráküldünk valakire egy komoly hullámot, mert előbb-utóbb beragad a fegyver, vagy sorozatban hibázik. Használjuk ki, hogy a kanyarodás nem kerül pontba, szóval a kis termekre, rövid átjárókra koncentrálj, ne a hosszú folyosókra!

NEM MINDEN ARANY…

Ami a nagy, durva fegyvereket illeti, ha közelharci díszbe öltöztetsz mindenkit (X-Men karmok etc.), nincs overwatch, ha a tankok lángszórót vagy plazmát kapnak, szintén nincs overwatch, tehát csak okosan. Egy-egy darab hasznos lehet, például a lángszóró blokkolja is az utat, a plazma biztosan öl (területet sebez), de véges a lőszer, a közelharcban pedig számolj azzal, hogy az ilyen kártyákból a génorzóknál sok van.

KÉMGAME Assault SPY

[ÍRTA **MCMACKO**] **A konzolokon olyan népszerű pofozkodós játékok az elmúlt években PC-n is teret nyertek, ennek a műfajnak pedig egy friss képviselője a parodisztikus felhangokat is megpendítő Assault Spy. A NIS új megjelenése egyedi módon próbál a humor, a feszes akció és az anime stílus határmezsgyéján araszolni.**

A japán játékfejlesztést sokan ekézték az elmúlt évtizedben, de a kombózós, technikás beat 'em up játékaik általában nagy sikereket értek el. A NIS és a Wazen párosa épp egy ilyen stílusú címet hozott tető alá, az Early Accessből kilépő Assault Spy pedig jól kombinálja a kiadó jellegzetességeit a műfaj sajátosságaival.

„KI AZ A KORPORÉSÖN?"

Bugsy barátunk nagy kérdésére a válasz a megakorporáció, a gigantikus cég, ami az Assault Spy középpontjában áll. Balga hősünk a Negabot vállalat ügyes-bajos dolgaiba csöppen bele, majd nemcsak cégek között nindzsázó kémként próbálkozik helytállni, de ha arról van szó, aktatáskájával és esernyőjével alaposan pofán is ver mindenkit, aki az útjába áll. A Negabot óriási székházát egy különös támadó szállja meg, hősünknek pedig a szokásos anime kliséken, valamint soksok roboton kell átverekednie magát, ha fel akarja göngyölíteni az elé tornyosuló kérdőjeleket. Az Assault Spy egyik legnagyobb erénye, hogy mindeközben játszi könnyedséggel parodizálja a tech-vállalatok világát, de sajna csak felszínesen. A visual novel jellegű átvezetők során egy elégge gyerekes manga sztori bontakozik ki, vérbeli blődségekkel, előre kiszámítható fordulatokkal.

Ezzel szemben a játékmenet próbál komolyabb lábakon megállni. Hőseink pofonfája fokozatosan borul virágba. A program megfelelő tempóban adagolja a kombók bővítésének lehetőségeit, valamint a speciális eszközeink készletének kiszélesedését. A jó kombókért persze több elkölthető kredit üti markunkat, amivel tovább variálhatjuk a közeli-távoli csapásaink jellegét és irányát. A gyors elszökkenés intézménye fontos része a cséphadarásnak – így ezzel kapcsolatban is érdemes megfelelő ritmust kialakítani. Két főhőst kapunk egy játék áráért, de érdemes tudni, hogy a japán konzolos játékokhoz hasonlóan a dupla kampány nagyon sok helyen használja újra ugyanazon megoldásokat.

SAVAS KÉMHATÁS

Hogy miért marad meg a másodvonal mentén az Assault Spy? Gyakorlatilag azért, mert a jó ötleteit nem tudja kellő mélységben és precizitással megvalósítani. A harcok egy részénél mintha szétesnének a karakterek közötti pozíciók, ami nagyon fontos lehet egy precíz kombózást igénylő akciójátéknál. Emellett az animációk sem túl acélosak, ráadásul bugok is tépázzák a kém mundérjának becsületét. Simán belefuthatunk beakadó főellenfelekbe, meg nem szólítható (amúgy bónusszal kecsegtető) NPC karakterekbe, de olykor a magassági (azaz a vertikális) pozíciókat kihasználó ellenfelek becserkészése is komoly gondokat okozhat.

Sajna a játék látványa is felemás – meglehetősen lapos, szürke hátterek előtt folyik a bunyó, de az effektek és maga a művészeti dizájn egységes, ami jót tesz a vizualitásnak. A grafikai glitch hibákkal és raszter-effektekkel tarkított bunyó jópofa módon erősíti az atmoszférát, a zenei háttér azonban elégge középszerű, a japán szinkron pedig a szokásos túljátszott animés stílust követi.

A negatívumok ellenére az Assault Spy mégis kedvelhető és megtekintésre érdemes darab – legalábbis akkor, ha az ember fogékony az ilyesfajta mókázásra. A játékmenet stílusától és a vizualitástól idegenkedők viszont nemigen fognak kapaszkodót lelni a játékban. Ez kérem, egy tipikus NIS-játék, amely a PS2 korában is a harsány, de a közönsége számára kedvelhető B vonalat képviselte volna. Van egy olyan gyanúnk, hogy a Sony játékos platformjainak vagy épp a Nintendo Switchnek sokkal jobban állna az öltönyös-vagdalkozós kémkalamajka...

Könnyed, ám minden tekintetben középszerű és feledhető játék lett az Assault Spy. A zsáner kedvelőinek azért megéri tenni vele egy próbát.

ADATOK

KIADÓ
NIS America

FEJLESZTŐ
Wazen

ÉRTÉKELÉS

Érdekes, szerethető, de nem igazán kiforrott bunyós játék.

GÉPIGÉNY

i3-6100 vagy AMD FX-8350 CPU, 8 GB RAM, Geforce GTX 750 Ti vagy AMD Radeon R7 360 VGA, 5 GB HDD.

TALÁLÁS: **65%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

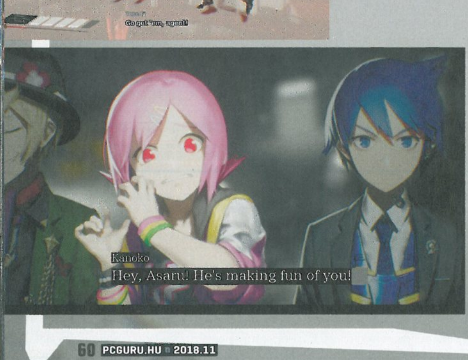
Jópofa és könnyed hangvétel, egyedi bunyó és hangulat.

KONTRA

Nem túl szép, nem elég pontos és nem elég kiforrott a műfaj nagyjaihoz képest.

60%

Hiába, ha a reggeli kávé elfogyasztása előtt áll az utunkba a Michelin gumiember unokaöccse, akkor annak pofozkodás lesz a vége.



ELVESZVE A PORTOLÁSBAN

DISGAEA 5 COMPLETE

[ÍRTA ZOD_LEE] **Három évvel az eredeti megjelenés után, több hónap késéssel és néhány kemény kompromisszummal látogatott el PC-re a klasszikus stratégiai széria legutóbbi része. Vajon mindezek után megérdemel egy esélyt?**

A nagy sikerű Disgaea-széria címe ismerősen csenghet bárkinek, aki érdeklődik az animék, animék által inspirált játékok, illetve a taktikai stratégiák műfaja iránt. A jóból az utóbbi időben már a PC-s tábornak sem kellett kimaradnia, ugyanis a nagy sikerű 2003-as első és a 2006-os második rész is minőségi portot kapott, méghozzá nagyon pozitív fogadtatással. Ezeket egy hirtelen ugrással az eredetileg 2015-ben PS4-re megjelent ötödik epizód követte, mely még a keményvonalas rajongók szerint is a széria fénypontja. Az átirat ráadásul nem akármilyen formában érkezett, tartalmazza az összes megjelent DLC-t, még tovább növelve a már önmagában is több száz potenciális játékórát kínáló szavatossági időt.

TÚLVILÁGOK HARCA

A történetben egy csapat szedett-vedett démont irányíthatunk a széria színhelyéül szolgáló Túlvilágokban, akik különböző személyes okokból azért küzdenek, hogy legyőzzék Void Darkot, a Túlvilágok feletti uralomért folyó háború legesélyesebb és legkegyetlenebb démonurát. Tucatnyi zsoldos társaságában velük vívjuk meg körökre osztott csatáinkat, melyek végén teljesítményünknek megfelelően karaktereink szinteket léphetnek, új felszereléseket nyithatnak meg. A harcok között otthonunk a zseb-Túlvilág, ahol elmenthetjük a játékot, új harcosokat bérelhetünk fel, fejleszthetjük a meglévőket, illetve a történetet előrelendítő főküldetéseken túl tekintélyes mennyiségű mellékfeladatot vállalhatunk be a különböző, kisebb-nagyobb jutalmakért.

ADATOK

KIADÓ
NIS America, Inc.

FEJLESZTŐ
Nippon Ichi Software, Inc.

ÉRTÉKELÉS

Nagy kár a PC-s megjelenés körüli zűrökért, maga az alapjáték ugyanis remek és kiváló belépő azoknak, akiket érdekelnek a kissé elvontabb japán taktikai stratégiák.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 3.1GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 560 Ti VGA, 20 GB HDD.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Baráti gépigény, minden elemében kiváló, az összes DLC.

KONTRA

Az eredeti cím összes online komponense ki lett gyomlálva, alacsonyabb felbontású menük és grafikák, nem teljeskörű kontrollertámogatás.

75%

Denise egy átlagos szolgálólány, aki a vaskalapos macskák és különféle boszorkányok társaságában úgy érezte, rossz társaságba keveredett, mikor jelentkezett az álláshirdetésre.

A Disgaea 5 túlzások nélkül a legszimpatikusabb japán taktikai stratégia, amellyel eddig találkoztam. A csaták rövidek, a történet kellemesen elvont anime elmebaj, a játékelemeket pedig mesteri tempóban, fokozatosan adagolja. Míg eleinte a harc egy mezei társasjátékra emlékeztet, néhány óra után már bónuszokat nyújtó mezőkkel, osztagba szervezéssel, egymás nyakába tornyozott karakterekkel és egyéb őrült finomságokkal kell számolnunk az egyre komplexebb harcmezőn. Mégis, egy pillanatra sem éreztem azt, hogy elvesznék a rengeteg információ súlya alatt, vagy valóságos stratégiai lángelmének kellene lennem az egyre növekvő kihívások leküzdéséhez.

HIÁNYOS TELJESSÉG

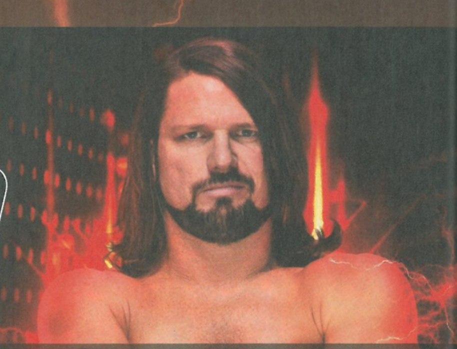
Csak tanúsítani tudom, hogy a Disgaea 5 egy remekmű, ahogy azt előttem az elmúlt három év során sokan mások is megtették. Egy-két már-már elhanyagolhatóan apró dizájnbéli problémát tudnék csak felhozni ellene – melyek azonban eltörpülnek a PC port problémái mellett.

A PC-s verzió ugyanis nem csak több hónapot késett, de a megjelenést követően derült ki, hogy igen hiányos is lett. Előzetes bejelentés nélkül kivágásra került a játék összes online eleme, ráadásul mire a turpisság kiderült, és a fejlesztők felelősséget vállaltak, sokan már a steames visszaváltási lehetőségről is lecsúsztak. Csak hab a tortán, hogy az átirat a jelek szerint a Nintendo Switch-változat kissé alacsonyabb felbontású grafikus elemeit használja, illetve képes olyan érdekességekre is, minthogy csatlakoztatott kontroller esetén változatlanul a billentyűzet kiosztására hivatkozik a tutorialokban és menükben. A címben szereplő Complete jelzővel ellentétben ez a változat sajnos a Disgaea 5 legsoványabb verziója – érdeklődőknek mindenképp ajánlott, de ha van rá lehetőségük, nem ezen a platformon. G

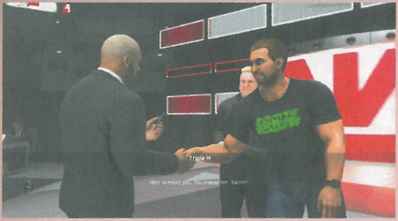
Egy érdekes és kifejezetten jó játék, ami végül sajnos a számítógépes változat hibái miatt kerül egy rosszabb kategóriába. Kár.

A PARKOLÓBAN KEZDTEM, A CSÚCSON VÉGEZTEM...

WWE 2K19



[ÍRTA POZANOR] **Itt van az év vége, a sportjátékok szezonja. Fociban már kapura rúghattunk, kosárban már dobhattunk, a WWE 2K aktuális részében pedig ismét „verekedhetünk", ezzel a régi és az új élményt egyszerre megadva a pankráció szerelmeseinek. Lássuk, hogy mi változott a tavalyi rész óta!**



Ó, szegénykém, mekkorát estél, hadd segítselek fel. Jaj, de várj, hiszen én tettelek oda. Akkor hagyjuk az egészet.

Úgy tűnik, hogy a Visual Concepts új írókat fogadott fel, hiszen a múlt hónapban tesztelt NBA 2K19 is sokkal komolyabb történetet kapott, mint a 2018-as epizód, és így van ez az aktuális WWE esetében is. Azonban, mivel egy tesztnek van eleje, közepe és vége, kezdjük az elején: az indítás után rögtön egy meglepetés fogadja a játékost, ugyanis a menü végre előnyére változott. Egyszerű, letisztult, mégis sokkal látványosabb, mint az elmúlt években bármikor. Erre már nagyon nagy szükség volt.

BUNYÓ KARÁCSONYIG

A már ismert lehetőségek mellett van újdonság is, hiszen több éves kihagyás után visszatért a 2K Showcase mód, amiben az 1981-ben született legendás pankrátor, Daniel Bryan karrierjének legjelentősebb pillanatait élhetjük át. Ha pedig már karrierről van szó, az új sztori mód sokkal élvezhetőbb, mint egy évvel ezelőtt. A főszereplő egy fiatal srác, aki furgonban lakik, és arról álmodik, hogy ő lesz a következő John Cena. Persze, ez nem könnyű feladat, mert bár Matt Bloom gyorsan szerződést ajánl nekünk az NXT-ben, de ahogy az lenni szokott, semmi sem egyszerű... Innen indul a történet, rengeteg bunyóval, szenvedéssel, meghatározott célokkal, a küzdelmekben ugyanis nem elég csak legyőzni az ellenfeleket, ha azt akarjuk, hogy sikeresen továbblépjünk a karrier következő fejezetére. A játék vezérlése a szokott módon zajlik, az irányítás most sem egyszerűsödött, a játékbeli lehetőségek pedig a telefont előszedve teljesednek ki. Többek között itt hallgathatjuk meg a podcasteket, olvashatjuk el az üzeneteinket, menedzselhetjük képességeinket, készíthetünk videókat.

A WWE 2K19 ismételten a megszokott pankráció-élményt kínálja, de sajnálatos – igen kemény kihívásokat kell teljesíteni: WWE-szupersztárokat kell legyőzni, egymást követő meccsek sorozatában, úgy, hogy az egyes küzdelmek között az elvesztett életerő pontokat nem kapjuk vissza. Ha pedig vesztünk, kezdhetjük elölről. Kemény, igaz?

BUNYÓ ÚJÉV UTÁN

Szóval minden szép és jó, a régi elemek mellett a Visual Concepts sikeresen implementált a szériába olyan újításokat, amelyek egyáltalán nem lógnak ki a koncepcióból, ráadásul ezek alaposan kitolják a játékidőt. Már csak azért is megéri küzdeni, mert a játékban rengeteg feladatot (pl. nyerj meg úgy egy

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Visual Concepts, Yuke's Co

ÉRTÉKELÉS

A WWE 2K19 minden téren többet nyújt, mint elődje, ez pedig kifejezetten örvendetes dolog.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-3550 3,3 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 670 VGA, 50 GB HDD.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Új és visszatérő játékmódok, rengeteg tartalom, plusz minőségi szinkron.

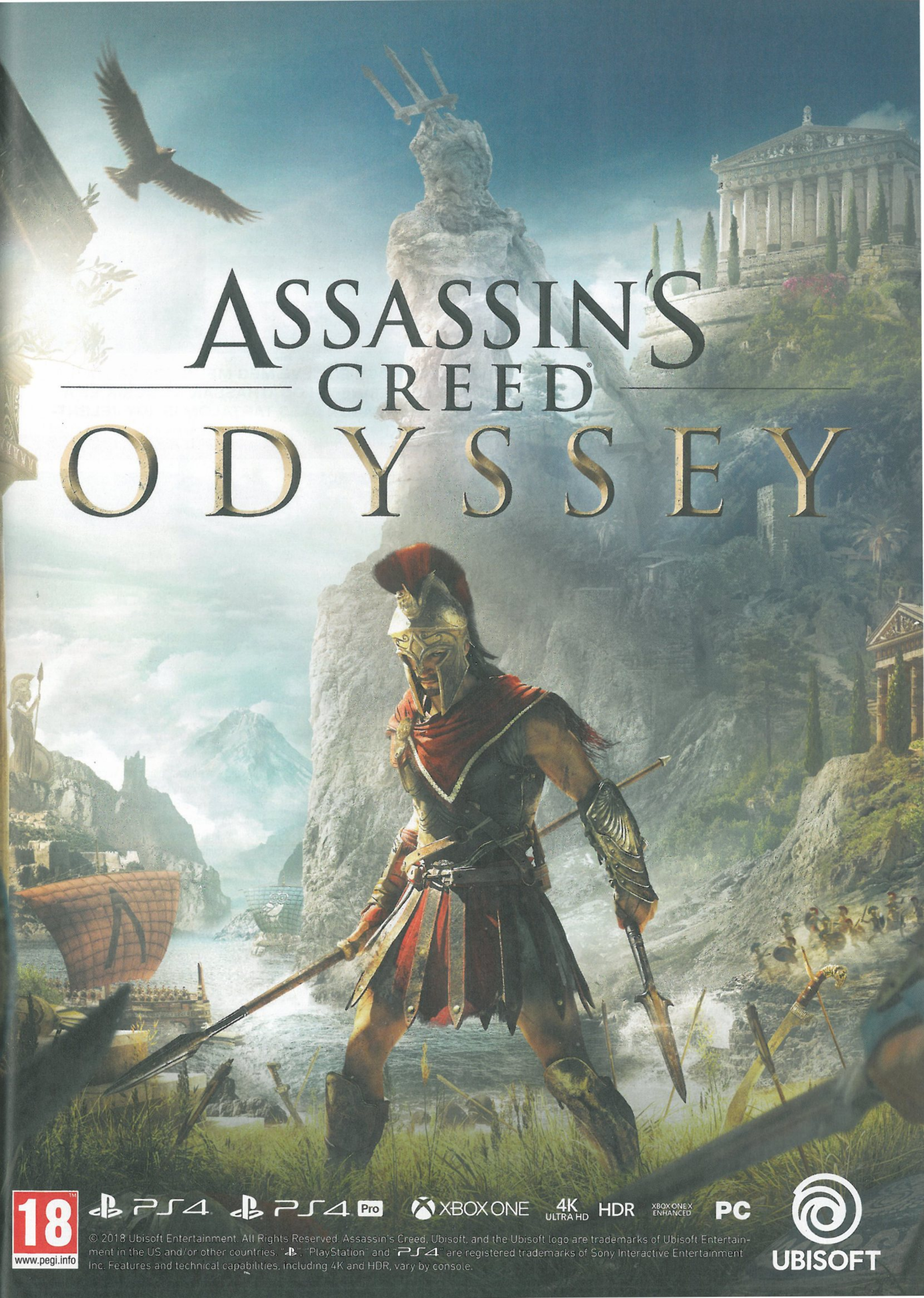
KONTRA

Az irányítás még mindig valamilyen reformra szorulna.

80%

A pankráció nem csak Amerikában, de nemzetközileg is népszerű sport, egyre nagyobb tömeget vonz a megrendezett verekedés.

módon a sorozat egynémely hibája ugyanúgy jelen van, mint eddig. Ha a ringen kívül folyik a harc, és esetleg földre kerülünk, akkor előfordulhat, hogy nem látjuk az eseményeket, a submission helyzetek irányítása még mindig nagyon vacak, és a parancsra nem reagáló játékosok miatti elvesztett meccsek is ugyanolyan dühítőek, mint bármikor. Ugyanakkor a WWE idei epizódja élvezhető, az animációk szépek, a verekedés látványos – még mindig elképesztő mozdulatokat tudunk bemutatni, ha van elég gyakorlatunk. Az pedig kell, mert a 2K Towers módban – szintén újdonság meccset, hogy nem vesztesz HP-t) lehet találni, amelyek mind-mind kitűzőket jelentenek. Tavaly ott fejeztük be, hogy egy reform ráférne a szériára, ezt most részben megkaptuk: a menü változott, a MyCareer módban van egy szuper szinkron, most már csak az irányítást kéne egy picit egyszerűsíteni. Fejlődés tehát erre az évre bőven jutott, a különböző játékmódokkal (pl. Road to Glory, PPV meccsek, szóló és online játék stb.) együtt hónapokra elegendő szórakozást nyújt a WWE 2K19, ennél többet pedig egy sportjátéktól nem kívánhatunk.


ASSASSIN'S CREED
ODYSSEY
18
www.pegi.info
PS4
PS4 Pro
XBOX ONE
4K ULTRA HD
HDR
XBOX ONE X ENHANCED
PC
© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Features and technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console.
UBISOFT

BENZINGŐZFÜRDŐ 2. – A RÁADÁS

PROJECT CARS 2

[ÍRTA GEBBBE] NAGYON REPÜL AZ IDŐ. TISZTÁN EMLÉKSZEM, HOGY EGY ÉVE MÉG MENNYIRE VÁRTAM A PROJECT CARS 2 AUTÓS MEKKÁJÁT, HOGY AZUTÁN KEDVEMRE VÁLOGATHASSAK A KOCSIK ÉS A PÁLYÁK KÖZÖTT. MÁRA MÁR KEZÜNKBEN VAN A TELJES SEASON PASS TARTALOM IS, ÍGY JELENTHETEM, HOGY AZ ÖREGEDÉS IS JÓL ÁLL A PROGRAMNAK!

A Slightly Mad Studios a Project Cars 2-vel igen nagyot lépett előre. Az alkotók tartalom terén eleve jócskán túlteljesítették az első részt, mivel a korábbi 125 helyett 180 autóval készült el a folytatás. Ez a szám aztán pláne impozáns, ha valaki úgy döntött, hogy valamelyik letölthető tartalmat is bezsákolja a programhoz. A teljes season pass birtokában közel 30 plusz járművet kapunk meg, 4 darab tematikus DLC formájában. Az első bővítésnél persze rögtön felmerült bennem, hogy mégis miféle témát lehet ráaggatni egy Fun Pack nevű csomagra, mert nagyon olyan érzésem lett, hogy koncepció szempontjából a többi extra is ilyen megfoghatatlan érzést akar majd megragadni. De hála az égnek nem így történt, azonban nem szaladok ennyire előre, mindenre fény fog derülni, ha továbbolvastok.

A cikk célja természetesen most is az, mint mindig, minden esetben. Érdemes-e azoknak pénzt költeniük a DLC-kre, akik korábban nem kérték szezonbérletet a játékhoz? Ha pedig nem mindegyik tetszik egyformán, akkor az itt leírtak alapján el tudjátok dönteni, hogy melyik lesz a szerencsés nyertes. Én, mint motorsportőrült, azért mindenben találok kedvemre való pluszt, így nálam a kérdés inkább az volt, hogy miért nem lehet inkább egy saját csomagot összerakni, amiben benne lenne az a 10 járgány, amelyik nekem tetszik? Tudom, hogy ez lehetetlen, de számomra az összes DLC rejtett valami nyalánkságot, és ezt a tartalmak elosztásánál valószínűleg a készítők is nagyon jól megérezték. Eddigi cikkírói pályafutásom alatt ez volt az a játék, amellyel a legtöbbet foglalkozhattam, és az eddigi munka minden egyes fázisára büszke is vagyok. Ha csak egy dolgot említhetnék meg, az mindenképpen a Vincze Lászlóval készült interjú, aki nem más, mint a játék magyar sound dizájnere. De most következzék kicsit bővebben a 4 csomag tartalma.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
verseny-szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.12.19. és 2018.09.11. között

ÁR
Steamen darabja 10 euró, 3250 Ft, a season pass 30 euró, 9750 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 3450 3,5 GHz vagy AMD FX-8350 4,0 GHz CPU, 8 GB RAM, GTX680 vagy jobb VGA, 50 GB HDD.

A PROJECT CARS 2 DLC PAKKJAI NEM OKOZTAK CSALÓDÁST. IGAZ, AKADNAK KISEBB HIÁNYOSSÁGAIK.

FUN PACK

A csomag 2017. december 19-én látott napvilágot, és máris a szívembe sikerült markolnia, holott még bőven ismerkedtem az alapkínálattal. A DLC célja egyértelműen az volt, hogy a piszkosabb szórakozás felé mozdítsa el a sofőröket. Túlzás nélkül állíthatom, hogy az itt felvonultatott járgányokkal a valóságban is legalább annyit mennek egyenesen, mint kilinccsel előre driftelve, vagy kézifékes kanyarokat teljesítve. A ralikrosz (WRX) licenc tulajdonjogával rendelkező játék ezáltal azonnal bővült két grand prix pálya (Circuit de Catalunya, Brands Hatch) ralikrosz verziójával, plusz két kocsival is. Drifthez ugyan pályát nem kaptunk, de egy Vaughn-féle Ford Bronco és pár igen ikonikus Mustang bekerült, hogy akár hóban is megjárathatók legyenek a Nordschleife lankái. A show azonban a végére marad.

Mindig is gyengéim voltak a B csoportos raliautók, amelyek jócskán túlszárnyalták az 500 lóerős álomhatárt. Ennek a betiltott vonulatnak a legnagyobbjait kapjuk meg a kiegészítővel, mégpedig a Ford RS 200, a Renault R5 Maxi Turbo és a személyes kedvencem, a bitang Audi Quattro S1 képében. Más kérdés, hogy ralizni csak a havas tesztpályán érdemes vagy a ralikrosz futamokon. A többi helyszínen nincs meg a megfelelő körülmény, mivel mindegyik aszfaltos pályaversenyzésre alkalmas létesítmény. Hasonló jelenséget éreztem a Forza Motorsport 7-ben is, mert egyszerűen zavarba ejtően magas számban voltak jelen a terepjárók, pedig ott aztán egy centiméter homokos vagy murvás felület sem áll rendelkezésre a használatukhoz. Az ilyesmire azért nem ártana odafigyelni, akármilyen szuper is a szóban forgó verda.

PORSCHE LEGENDS PACK

Szintén egy Microsoft címhez, de a Forza Horizon 3-hoz kell kicsit visszanyúlni, ha meg szeretném indokolni ennek a pakknak a létjogosultságát. Az NFS: Porsche Unleashed óta talán a Forzában tudtak úgy megjelenni a legendás márka autói, hogy nem RUF kódnéven futottak. A PCars 1 is szenvedett ettől a problémától, de a jogi akadályok elhárulása és a Porsche nyitása a játékvilág felé a Slightly Mad Studios embereit is arra sarkallta, hogy ne hagyják ki a ziccert. Jaj, és milyen jól tették! A márka verdái ugyan számomra a kevésbé jól irányítható kategóriába tartoznak, de van az úgy, hogy az embernek kedve van kicsit harcolni. Hol máshol is tennénk ezt, mint Lipcsében, ahol a brandhez köthető FIA licencelt tesztpályája van, amely eddig még nem szerepelt számítógépes játékban. Az autók számát tekintve kilencet vehetünk magunkhoz, tehát ezúttal sem aprózták el a tartalmat. Ha éppen 911-est akarunk hajtani, akkor abból rögtön 3 is van, de a kifejezetten jól kinéző Spyder is megér egy misét. Ha az igazi legendákat kedvelitek, akkor viszont a 917K a legjobb választás. Az 1970-es járgány az 1971-es évben is képviseltette magát Le Mans-ban, méghozzá győztesként. Ez volt a gyár első két összetettbeli sikere a 24 órás megmérettetésen.

SPIRIT OF LE MANS PACK

Az abszolút álomcsomag. Ez a két szó bőven elég is lenne arra, hogy kifejezzem véleményemet, de Böjtinek ennél többre van szüksége, szóval írok tovább. A pakk legfontosabb eleme maga a La Sarthe aszfaltcsík „retró" vonalvezetése, ahol még a Mulsanne egyenes nem volt megtörve két sikánnal. 1990-ben szakították meg a hagyományt, mivel a nagy sebesség és leszorítóerő rossz hatással volt a motorokra, de az említett szakaszon az emberi egészségre káros repüléseket is lehetett látni. Hát persze, ha az ember 400 km/h sebességgel száguld. A DLC azonban újra lehetőséget ad erre, némi átfedéssel a Porsche pakkból. A 917 egy másik verziója mellett vezethetjük a modern 919 Hybridet, vagy akár a Toyota csúcsgépét, a TS050 Hybridet is. Ez a két vas alkalmas igazán arra, hogy meglássuk, mi lett volna, ha nem kerül be a két lassító a mostani helyére. Persze a 2016-os Audi sem smafu, de a Ferrari 512 is képes térdre kényszeríteni bárkit a V12-es motorjával. Mindkét autó két verzióban található meg a csomagban. Ha egyet tudtok csak megvenni a négyből, akkor mindenképpen ez a pakk legyen a nyertes!

ÉRTÉKELÉS

Nagyon sok autót kaptunk, legendás és új gépeket is. Pályák terén tényleg kuriózumok vannak a csomagokban, de azért nem lett volna baj, ha több is érkezik.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Sok autó, továbbra is nagyon jó hangokkal és kidolgozottsággal. Sikerült a tematika szerinti csoportosítás is, ilyesmit a jövőben is szívesen látunk.

KONTRA

Az egyetlen hiányosságom a kedvenc járgányaimmal kapcsolatosak, miszerint a B csoportos raliautók erejét nem igazán kamatoztathatjuk rali szakaszok nélkül. Így egy kicsit feleslegesnek érzem a jelenlétüket.

85%

Ebben a ködben nem versenyezni, hanem roncsderbizni fogunk. Kár ezekért az old school szépségekért.

FERRARI ESSENTIALS PACK

Elérkeztünk körképünk végére, a záródátum pedig 2018. szeptember 11. A negyedik bővítés a maranellói ágaskodó paripáké lett, és úgy vélem, ezt a témát is egy méltó válogatásban sikerült összesűríteni. Pályák terén mindkét új helyszín olasz illetőségű, a MotoGp naptár állomásaként funkcionáló Mugello, valamint a híres-neves Ferrari tesztpálya került be Fioranóból. Tudjátok, a derék taljánok is ide viszik ki tavasszal, először megjáratni az új F1 autóikat. Ha engem kérdeztek, akkor gokartozni inkább érdemes rajta, mint nagy autóval rámenni. Ettől függetlenül legendás, ahogy a Ferrari F40 is, gyerekkorom egyik nagy ikonja. A Challenge bajnokság autói szép számmal voltak jelen eddig is a játékban, de az F355 Challenge szintén heves szívdobogást okozott: az első versenyautók egyike volt, amik bevezettek ebbe a benzingőzös világba. Mindezek mellett még a Ferrari 250 GT-ben és a 250 Testa Rossában is feszíthetünk vagy körözhetünk. A hosszú távú versenyzésre is gondoltak a válogatáskor, így a Ferrari 512 BB LM képviseli azt, csak kár, hogy ez valójában nem volt túl sikeres.

Mindenesetre a Ferrari Essentials szép lezárása a season passnak és a letölthető tartalmak sorának. Előreláthatólag nem terveznek, és eddig sem terveztek többet kiadni a készítők. A következő lépés valószínűleg a GotY kiadás megjelentetése lesz, amely minden tartalmat magába foglal majd, beleértve az előrendelői bónuszautókat és az apróbb, de külön megvásárolható japán autócsomagot is. Ha az alapjáték nincs meg, érdemes ezt kivárni, de összességében semmilyen téren nem jársz rosszul az extra tartalmakkal.

A JÖVŐ SZELLEMEI

LEGO DC SUPER-VILLAINS

[ÍRTA BRITPOPPER] Zuhog az eső a sötét éjszakában, Gotham City nyüzsgő városában pedig ezen az estén is elkél egy rátermett szuperhős segítsége. Csakhogy Batman a Justice League többi tagjával egyetemben különös módon eltűnt, az égre világított ikonikus jelkép helyett pedig távoli, gúnyos kacaj hangját hozza a szél.

Érdemes megnézni a brit Traveller's Tales fejlesztőstúdió munkásságát, hiszen 1991 óta készítenek videojátékokat, és bár korai alkotásaik igencsak hullámzó teljesítményt mutatnak, a csapat 2005-ben belenyúlt a tutiba, mikor letette az asztalra a LEGO Star Wars első felvonását. Ebből az évből azért volt még egy Narnia, egy F1 és egy World Rally Championship játékuk, rá egy évre pedig a LEGO Star Wars 2 mellett egy Bionicle és egy Super Monkey Ball Adventure program, de innentől kezdve egy-egy kósza Transformers- és Narnia-folytatáson kívül egyszerűen nem gyártottak semmi mást, csak és kizárólag LEGO-játékokat. Ez nagyon jól tükrözi, hogy ha egy üzlet beindul, akkor futószalagon érkeznek hozzá az újabb és újabb kiadások, a Warner Bros. pedig még nyilván jó pár évig nem szeretné elzárni a pénzcsapot.

Bevallom, az én személyes kedvencem eddig a 2008-as LEGO Indiana Jones: The Original Adventures volt, amit annak rendje és módja szerint ki is maxoltam, mert egyrészt imádom az Indiana Jones-filmeket, másrészt sok kortársamhoz hasonlóan gyerekkoromban én is éltem-haltam a színes építőkockákért. Sok-sok évvel később pedig a LEGO Star Wars rántott vissza ismét a gyerekkorba, amit egyszerűen abba sem tudtam hagyni. A siker receptje egyébként ezeknél a játékoknál végtelenül egyszerű: alkoss egy élvezetes, minimális logikai feladványokkal tarkított játékmenetet, temérdek kioldható extrát és megnyitható karaktert, helyezd az egészet LEGO-környezetbe, és húzd rá egy híresebb franchise-ra, amiért világszerte milliók rajonganak. Kaptunk így már építőkockákba ültetett Gyűrűk Urát, Hobbitot, Karib-tenger kalózait, de a Marvel és DC hősein túl maga Harry Potter legósított változata is tiszteletét tette az évek során.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
TT Games

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.10.16.

ÁR
Steamen az alapjáték 40 euró, nagyjából 12 900 forint.

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-4130 CPU, 4 GB RAM, Radeon R9 280X or GTX 660 Ti VGA, 16 GB HDD.

Na, ha most jól tarkón vagy homlokon verlek ezzel a nagy, zöld bottal, akkor az aztán tényleg szó szerint egy durva fejtörő, nem?

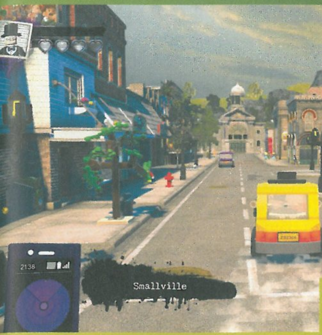
MI VAGYUNK A JÓK, MI VAGYUNK A ROSSZAK

A LEGO DC Super-Villains mindössze abban tér el az előző szuperhősös LEGO-játékoktól, hogy a jó helyett most a gonosz szolgálatába állhatunk, és egyéni karakterünket megalkotva csatlakozhatunk a DC-univerzumból megismert ellenlábasokhoz, akiknek ezúttal össze kell fogniuk. A történet ugyanis onnan kezd bonyolódni, hogy feltűnik a színen a Justice Syndicate, akik egy párhuzamos univerzumból érkeznek, és a rejtélyes módon eltűnt Justice League helyére kívánnak lépni. A játék elején azonban láthatjuk, hogy épp a Syndicate az, melynek tagjai eltüntetik a League legénységét, viszont ennek rajtunk kívül egyedül Harley Quinn a szemtanúja, szerencsétlen pedig eleinte hiába próbálja elmagyarázni a többieknek, hogy mi történt, ügyet sem vetnek rá. Persze később Joker, Lex Luthor és a többi gonosztevő is rájön a turpisságra, és együttes erővel megalakítják az Injustice League nevű formációt, hogy megmentsék a Földet.

Komoly pozitívumként rögvest egy karakterkészítővel nyitunk, ahol nagyon aprólékosan megalkothatjuk a saját gonosztevőnket: nemcsak kinézetét variálhatjuk, de adhatunk neki speciális fegyvert, illetve szuperképességet is. Jellemző rám, hogy imádok az ilyen dolgokkal bíbelődni, ezért számomra a játék első fél órája azzal telt, hogy létrehoztam egy igazi angol úriembert, cilinderrel, monoklival és fegyverként egy piros wc-pumpával. Bevallom, utoljára talán a LEGO Harry Potter két része kötött

Lex és a többiek

A játékban igen nagy szerepet kap a Justice Syndicate, amely a Justice League helyét óhajtja átvenni a Földön, szándékaik azonban korántsem annyira békések, mint a szuperhősökből verbuvált brigádé. Képregényben a Forever Evil 5. számában láthattunk már erre példát, ahol ismét a Crime Syndicate szállja meg a Földet, és a jelen tárgyalt játékhoz hasonlóan igen hamar eltüntetik a League tagjait. Sok jól ismert ellenlábas csatlakozik hozzájuk, azonban akadnak néhányan, akik nem hagyják annyiban az elnyomást és fellázadnak. Élükön Lex Luthor áll, de a brigádba csatlakozik még Batman és Catwoman is, hogy együttes erővel próbálják meg visszavenni a hatalmat.



le huzamosabb ideig, ezért meglepődve konstatáltam, hogy a játékmenet, de még az irányítás sem változott különösebben. A korábbi LEGO-játékokhoz hűen ezúttal is érdemes mindent szétcsapni a pályákon, majd ahol adott a lehetőség, ott építkezni – a legtöbbször ez a továbbjutás kulcsa is. A csapatjáték lényeges, nincs is olyan szakasz, ahol egyedül kellene tevékenykednünk, ez pedig a speciális képességek miatt fontos. Bizonyos logikai feladványokat ugyanis csak egy-egy adott karakterrel tudunk abszolválni, néha az ész, de néha az erő a fontos, így nem árt, ha kéznél van egyszerre The Riddler és Solomon Grundy is. Elakadni nem fogunk, hiszen, ha mondjuk, nem tudunk működésre bírni egy adott gépezetet, a közelében extra segítségként megjelenik azon karakter ikonja, akivel teljesíthetjük a feladatot, így a fiatalabb játékosok is könnyen elboldogulhatnak, sőt a szülők is bármikor bekapcsolódhatnak a kétfős kooperatív mód segítségével.

Mindig ugyanott kötünk ki: a LEGO-játékok átlagosan jók, csak néhány lóg ki a sorból, de néha örülnénk valami újdonságnak is.

GOTHAM BY NEONLIGHT

A megvalósítás inkább hajaz a Suicide Squad – Öngyilkos osztag, mintsem Az Igazság Ligája filmre, és ez nemcsak a baromi hangulatos főmenüben – a Wolfmother Joker & the Thief dala nagyszerűen passzol a játék stílusához –, de a különféle látványelemekben is tetten érhető. Míg mondjuk, a LEGO Batman annak idején darkosabb, sötét színvilággal operált, addig itt igazán élénk színeket, zöldet, rózsaszínt, lilát is kapunk, egyúttal Gotham City is jóval mutatósabb megvalósításban tűnik fel. Szinkronhangok szempontjából sem lehet okunk panaszra, visszatér Kevin Conroy, Mark Hamill, Tara Strong, de tiszteletét teszi Michael Ironside és a manapság elengedhetetlen Nolan North is, előbbi Darkseid, utóbbi pedig Ultraman szerepében.

A DC-univerzum kedvelői temérdek utalást és rejtett poént fedezhetnek fel a végigjátszás során, számomra pedig külön öröm volt, hogy Metropolison keresztül még Smallville kisvárosába is elvezet utunk, ahol a többi bejárható helyszínhez hasonlóan szabadon garázdálkodhatunk, a helyi lakosok legnagyobb örömére.

Ahogy a LEGO Batman 2: DC Superheroes, és utána a LEGO Marvel Superheroes részekből már megszokhattuk, ezúttal is jókora open world játéktér áll rendelkezésünkre, azaz arra mászkálunk, amerre csak kedvünk tartja. Lépten-nyomon belefutunk majd valami tennivalóba, vagy gyűjthető cuccba, a később kioldható karakterekkel visszatérve pedig új utak nyílnak meg előttünk. Sőt, a DC Superheroes mintájára ismét kocsikázhatunk, akár a GTA-játékokhoz hasonlóan a nyílt utcán kirángatva a sofőröket járműveikből.

A LEGO DC Super-Villains nem kiemelkedő, de korrekt, szabadidős kikapcsolódásra ideális szórakozás. Érezhetően a fiatal korosztályt célozza, ezért mind a játékmenet, mind a harcok végtelenül leegyszerűsítettek, viszont ez vonatkozik sajnos a humorra is, ami ezáltal helyenként roppant gyermeteg. A TT Games láthatóan nem fáradt még bele a szuperhősös kalandozások adaptálásába – és ezek szerint a mozifilmek bukása sem vette el a kedvüket –, szóval én látatlanban is megelőlegezem, mondjuk, egy LEGO Spider-Man vagy LEGO X-Men eljövetelét. Igazából a szavatossággal nincs nagy baj, ezekbe a játékokba mindig annyi tartalmat zsúfolnak, ami hosszú hetekre is képes lekötni az érdeklődőket, és a megvalósítás is igényes. Ami engem egy kicsit jobban zavar, az az, hogy a fejlesztők már nem igazán nyitnak új franchise felé, idén az egyetlen másik LEGO-játék A hihetetlen család 2. feldolgozása volt, ami – minő meglepetés! – szintén szuperhősös móka. Hosszabb távon ez akár a LEGO-játékok iránti kereslet visszaeséséhez is vezethet, hiszen, bár jó móka kedvenc képregényhőseinkkel tevékenykedni a már jól ismert helyszíneken, évenkénti adagolásban még az edzett fanok gyomrát is megfeküdheti. A kalandjátékos Telltale sorsa intő jel lehet.

Jómagam továbbra is régi vágyam, egy LEGO The Simpsons elkészültét várom, addig pedig erősen bízom abban, hogy a fejlesztők azzal kerülik el a beskatulyázást, hogy a közeljövőben mernek más franchise-ok irányába is nyitni, és nem csak egy újabb DC-, vagy Marvel-folytatással szúrják ki a szemünket.

Azt szoktuk meg, hogy apró, kockákból álló pozitív hősöket irányítunk, erre most gaz gonosztevőkkel ármánykodunk a sötétben.

ÉRTÉKELÉS

BRITPOPPER

Nem rossz a LEGO DC Super-Villains, de a Suicide Squad – Öngyilkos osztag nélkül valószínűleg el sem készült volna, a szuperhősös témát pedig már igazán elhagyhatnák a fejlesztők, mert nem biztos, hogy minden LEGO-fan elégedett az évenkénti tendenciával.

TALÁLÁS: **82%**
TARTALOM: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **79%**

PRO

A Suicide Squad mozifilmre hajazó látványvilág és stílus nagyon pofás, ahogy a saját gonosztevő részletes kreálása sem utolsó dolog.

KONTRA

Igazán nagy újdonságokat nem tartalmaz, az édes cukormázas külső alatt egy évek óta változatlan koncepció rejlik.

81%

A MEGVÁLTÁS ÁRA
SINNER
Sacrifice for Redemption

[ÍRTA BRYCE] **Egy emlékek nélküli emberként haladsz előre a sötétben, nem is sejtvén, hogy mi vár rád, ám ez téged egy cseppet sem késztet meghátrálásra. Bár elméd és múltad homály fedi, mégis szembeszállsz az otthonodat megszálló hét főbűn démonjaival. De milyen áron?**

A kínai illetőségű Dark Star stúdió tavaly mutatkozott be jelen cikkünk anyagával, amin már az első képen látszott, hogy nemcsak stílusában, hanem látványában is a FromSoftware játékára kíván hasonlítani. Persze, nem akartak egy puszta klónnal előállni, így két elemmel is megcsavarták az alapreceptet: először is a program csak bossharcokat tartogat számunkra – hasonlóan, mint a Furi és a Titan Souls –, másodszorra meg hősünket nemhogy nem fejleszthetjük, hanem éppen hogy egy tápos karakterrel fogunk visszafele fejlődni. A FromSoftware játékainak rajongójaként úgy estem neki a programnak, hogy azt reméltem, az majd csillapítja idei Souls-éhségemet. Ez többé-kevésbé sikerült.

EGYEDÜL A (FÉLKÉSZ) SÖTÉTBEN

A sztori egyszerű, mint a faék: hősünkkel – Adammel – le kell győznünk a hét főbűnt megtestesítő démonokat (na, meg a meglepi nyolcadikat), amik mind protagonistánk múltbéli vétségei okán jelennek meg. A történet iránti érdeklődésünket rajzolt átvezetőkkel kívánják fenntartani, de a cselekmény végén váró hatalmas csavar olyannyira kiszámítható és súlytalan, hogy érdeklődésemet inkább a démonok kaszabolására összpontosítottam.

A harcok során használt irányításnál szinte ugyanazt kapjuk, mint az összes Souls-játéknál. Minden támadásunkkal, blokkolásunkkal és kitérésünkkel fogyasztjuk állóképességünket, emellett minden megkezdett támadásunk és tárgyhasználatunk megkezdésének animációja alatt sebezhetőek vagyunk, így – ahogy a veteránok már megszokhatták – ezt tanácsos észben tartani, és lehetőleg minél megfontoltabban cselekedni karakterünkkel. A harcokat megbolondító csavar a démonokhoz vezető kapuknál kezdődik, ahol is csak úgy tudunk átjutni, ha képességeinket, élet/állóképesség csíkunknak egy részét, illetve felszerelésünk darabjait feláldozzuk, ezzel nehezítve előrehaladásunkat.

ADATOK

KIADÓ
Another Indie

FEJLESZTŐ
Dark Star

ÉRTÉKELÉS

Üdítő és élvezetes ötletekkel megtámogatott program, amit egy félkész érzetű csomagolással engedtek útjára.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2,8 GHz vagy erősebb CPU, 8 GB RAM, GeForce 550Ti vagy erősebb VGA, 12 GB HDD.

TÁLALÁS:	**65%**
TARTALOM:	**65%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

PRO

Alacsony ár, élvezetes harcok, „visszafele fejlődés", egy alapvetően érdekes történet...

KONTRA

...ami hamar érdektelenné válik, ocsmány látvány, félkész érzet.

65%

Elgondolkoztatok már valaha azon, milyen lenne egy Dark Souls bubblehead figurákkal? Nos, a választ itt találjátok.

Itt jön elő a Sinner egy erőssége, ugyanis ellenfeleink sorrendjével is taktikáznunk kell, mert bár mindegyik legyőzhető kellő odafigyeléssel és precizitással, ám dolgunkat „nagyban" megkönnyíti, ha még birtokában vagyunk annak a kis plusznak (HP, nagyobb sebzés stb.), amivel pont átvészelhetjük az XY ellenség területi sebzését/segítőinek rohamát. Maguk a harcok nem könnyűek, bár a démonok nem lesznek ismeretlenek a műfaj veteránjainak: lesz itt nagydarab, ám lassú; illetve gyors, vékony, főleg területi sebzéssel operáló démon. Általában az alap „üss, fuss, rejtőzz" taktikák bőven elegendőek lesznek, ám még így is kellő kihívást és szórakozást tudnak nyújtani.

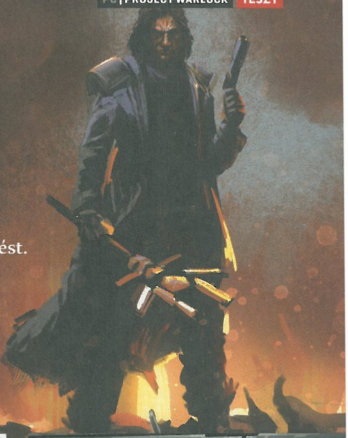
A Sinner amennyire tisztességesen teljesít a játékmenet oldalán, annyira csapnivaló a látványa. Szinte már úgy éreztem magamat, mintha egy korai bétaváltozattal játszanék, amihez nagyban hozzátesznek a háttérben uralkodó alacsony felbontású és homályos textúrák, a steril kezelőfelület, valamint szegény Adam, aki olyan érzést kelt, mintha lehagyták volna a textúráját, ami pedig azért is vicces, mert vele ellentétben mind a hét ellenlábasa parádésan néz ki.

Mindent összevetve bár a Sinner: Sacrifice for Redemption hordoz magában pár jó ötletet, és 8 alapvetően szórakoztató harcot, a körítés – legyen szó, akár a történetről, akár a látványról – túlságosan is rombolja a program erényeit. A végeredmény emiatt az alacsony ár mellet is a „majd egy leárazás során beszerzem" kategóriába esik.

Tűzről pattant menyecs... akarom mondani, főbűn ez, kérem. Azt hiszem, most akkor megfordulok, és egészen az ágyig futok.

SÁTÁNTANGÓ

PROJECT WARLOCK



[ÍRTA **WILSON**] Fantasyvel kezdődik, mitológiával folytatódik, és sci-fivel ér véget. A Project Warlockba megpróbáltak minden bezsúfolni, amit csak el lehet képzelni, ezzel egyetlen játékban kínálva egy egész sorozatnyi retró lövöldözést.

Nosztalgikusnak lenni egy olyan korszak iránt, melyben az ember nem is élt, meglehetősen furcsának tűnhet, kivéve, ha belegondolunk, hányan ismerik töviről-hegyire a második világháború kisebb-nagyobb ütközeteit, egyesek miként tudnak masinákat a nulláról felépíteni az ipari korszak hajnalából, vagy hogy bizonyos időközönként miért tartanak kisebb fesztivált a reneszánsz vagy épp a középkor imádói. Ez a rajongás sok esetben pedig fantasztikus dolgokat szülhet, ha olyan ember áll be mögé, aki nem csak átélni akarja mások emlékeit, hanem létrehozni a sajátjait. A nosztalgiahullám pedig lassan eléri a tetőfokát, hiszen idén januárban a Duskkal már kaptunk egy borzasztóan jó Quake-utánérzést, februárban egy gyakorlatilag minden ízében tökéletes Duke Nukem továbbgondolást, az Ion Maident, azt pedig a fene sem gondolta volna, hogy év végére egy alig 19 éves lengyel srác fog a most már műfajjá cseperedett retró shooterek kategóriájában brillírozni.

Bár minden kezdő próbálkozás hasonlóan sikerülne, mint a Warlock. A semmiből várat építeni ma már nosztalgiával is lehet.

RETRÓ HULLÁM

A korábban felsorolt címektől eltérően a Project Warlock ráadásul nem is félkész állapotban, a Korai Hozzáférés programjának keretén belül követel magának helyet, hanem egy befejezett, már kész videojátékként, a megjelenés havában kizárólag a GOG-on keresztül. A furcsa exkluzivitásnak persze több oka is lehet: a GOG is lengyel, a retró shooterek eléggé kedveltek (a nem túl jó próbálkozások ellenére), a Project Warlock pedig elég könnyen el tudja adni magát. Igaz, ez a körítésről már nem teljesen mondható el, hiszen történetre egyáltalán nem futotta, de még csak keretbe sem nagyon sikerült foglalni az eseményeket. Annyi biztos csupán, hogy egy magányos boszorkánymestert irányítunk, aki varázslatok helyett elsősorban közel- és távolharci fegyverekkel irtja az ellenfeleket, korokon, érákon és helyszínek tömkelegén át, bejárva összesen 5 világ 60 helyszínét.

Ahhoz viszont már egyetlen pálya is elég, hogy nyilvánvaló legyen, a Warlockot elsősorban a Hexen és a Heretic inspirálta – eszeveszett tempójú játékmenete szó szerint egy kattintással vált a hagyományos lőfegyverek és a mágia alapú eszközök (vagy egyenesen a varázslatok) között, egy gazdag és változatos repertoárral segítve a démon- és lényirtás ipari szintű űzését. Az ellenfélkínálat pont ennyire gazdag, az egyszerű pókoktól és denevérektől kezdve a páncélos lovagokon át egészen a pokolfajzatokig terjed, és világról világra újabb és újabb kreatúrák kerülnek elő, akik természetesen egyre szívósabbak. Sőt, egy-két alkalommal még egyedi támadószekvenciájuk is van, és csak ezt kihasználva sebezhetők – például a páncéljuk lefejtésével, vagy a testüket védő pajzs eltávolításával. A világokat mindig egy hatalmas bossharc zárja, amely nem csak tematikailag passzol az adott mikrouniverzumhoz, de mindig teljesen új módját követeli meg a harcnak, mert ami az egyik főszörny esetében még működött, az lehet, hogy másnál már egyáltalán nem fog.

FUSSATOK, BOLONDOK

Erre erősít rá a visszafogott szerepjátékvonal is, amely alapvetően három kategóriára osztható. A fő csapásirány magáról a Warlockról szól: itt az erő, az élet, a lélek és a kapacitás között lehet pontot elosztani (ezzel növelve a HP-t, a támadást, a manát vagy az egyszerre cipelhető lőszermennyiséget), és még perk is vásárolható, amely permanens képességgel jutalmaz meg (gyorsabb gyógyulás, erősebb mágiahasználat vagy extra pont a szintlépésekkor). Emellett viszont a pályákon elszórt varázskönyvek megtalálásával új varázslatok is vásárolhatók, de a leghasznosabb a fegyverek fejlesztése. Nincs olyan eszköz, amit ne lehetne erősíteni, viszont a két felajánlott lehetőség közül kizárólag egyetlen nyitható meg, a másik örökre elvész. Ez nem szimpla sebzésnövelés, hanem az adott eszköz működésének drasztikus megváltoztatása. A pisztolyból például lassú, de brutális sebzésű Magnum, vagy tűzsebzéssel rendelkező golyószóró faragható. Bármelyik ágról is legyen szó, a fejlődés azonnal érezhető, és e nélkül szinte lehetetlen boldogulni.

A Project Warlock lenne hát a retró shooterek legjobbja? Közel sem, zenéje abszolúte feledhető, a Binding of Isaacet idéző art dizájnja kissé felemás, hangeffektjei elég olcsók, pályadizájnja labirintusszerű, de a csaták intenzitása, az egy percre sem nyugvó tempó, na meg az elképesztően változatos világok, fegyverek és ellenfelek kavalkádja miatt sokkal több, mint egy kezdő játékfejlesztő eddigi legjobb munkája. Tisztességes és élvezetes főhajtás egy felejthetetlen korszak előtt!

ADATOK

KIADÓ
Buckshot Software

FEJLESZTŐ
Buckshot Software

ÉRTÉKELÉS

A Project Warlock rendkívül jól összerakott Heretic-/Hexen-klón, amely temérdek újítással és modernizálással éleszt fel egy nem elfeledett, de már csak az emlékekben létező korszakot.

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-3220 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 VGA, 3 GB HDD.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

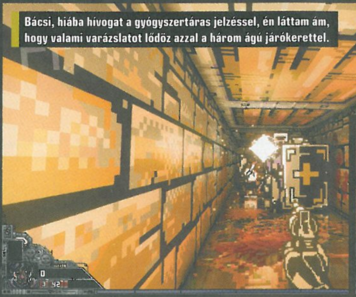
PRO

Pörgős játékmenet, jó fejlődési rendszer, töméntelen mennyiségű fegyver és ellenfél.

KONTRA

Gyenge hangok, nem túl kreatív pályák, néha kifejezetten egyszerű tálalás.

70%



Bácsi, hiába hívogat a gyógyszertáras jelzéssel, én láttam ám, hogy valami varázslatot lődöz azzal a három ágú járókerettel.

[ÍRTA MCMACKO] A Skylanders után többen megpróbáltak gyökeret ereszteni a „toys-to-life" műfajban, ahol a szoftverek mellé általában valamilyen kézzel fogható műanyag játék is dukál. A Ubisoft sem akar lemaradni, és egy galaktikus sci-fi operával próbál friss ötleteket vinni a koncepcióba.

A legvégső határ sokunk fantáziáját megmozgatja, legyen szó gyerekes űrmesékről, idegen bolygók között játszódó szappanoperákról vagy filozófiai és tudományos szinteket kaparászó hard sci-fi művekről. A Ubisoft palettájáról nem sok hasonlót tudnánk válogatni, ezen most a Starlink: Battle for Atlas című mű próbál segíteni. A masszív univerzummal és sokrétű nyílt világgal operáló játék nem csak helyszínét és stílusbéli választását tekintve lehet fontos cím az Ubi számára; a Starlink egyben belépő is a műanyag játékokkal megtámogatott „toys-to-life" koncepció ajtaján. A Ubisoft tapasztalata a kézzel fogható fejőgépek... bocsánat, játékfigurák terepén, mondjuk úgy, nem mondható túl erősnek. Egy valamihez viszont nagyon értenek: a homokozó (sandbox) jellegű játékok spektrumát magabiztosan uralták az elmúlt években.

ŰRHAJÓ A KONTROLLEREN

Nem nagyon fecsérelném a szót a Starlinkhez kapható műanyag kütyük részletezésére. A tényleges játékmenet szempontjából elég annyit tudnunk, hogy a játékgépünk kontrollerére (illetve a Joy-Con foglalatokra) egy pilótával és különböző fegyverekkel felszerelt űrhajót pakolhatunk fel, ahol a pilóta személye, a hajó maga és a fegyverek is beleszólnak a játékmenetbe. Ezek cserélgetésével általában helyzeti előnyre vagy speciális megoldásokhoz szükséges támadási lehetőségekre tehetünk szert. A Starlink játékideje során végig űrhajókat irányítunk, amelyek alap funkcióikat tekintve képesek a bolygók légterében repkedni, lebegő funkcióval közvetlen a felszín felett siklani, és természetesen az űrbe kitörve a bolygók közötti távot is teljesíteni. Ez a bejárhatóság eleve ad egy érdekes ízt a Starlinknek, de senki se gondoljon brutális méretű galaxisra: az Atlas rendszer mindössze néhány bolygóból áll.
A planéták felszínén viszont zajlik az élet, erre pályázik a gonosz „Légió" sereg is. A Legion katonái kíméletlenek, ősi és eredendően gonosz erőt árasztanak magukból, céljuk pedig a galaxis leigázása. Ehhez viszont energiára van szükségük, így a háttérben folyó bonyodalom egyik vezérfonala pont az lesz, hogy elrabolják Equinox hajónk kis csapatának vezetőjét, aki nem mellesleg a teljes galaxisban egyedülálló tudással bír a különböző erőforrások átalakításával kapcsolatban. Ez a kalamajka csak bonyolódik, ahogy bekapcsolódnak a helyi fajok is a háborúba, ráadásul törvényen kívüliek is lootolják a vidéket, és a csapatunk tagjaként aktívkodó ősi idegen sem véletlenül került a szereplőgárdába...

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Toronto

MŰFAJ
akció

INFO

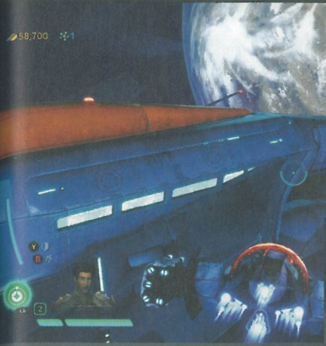
MEGJELENÉS
2018.10.16.

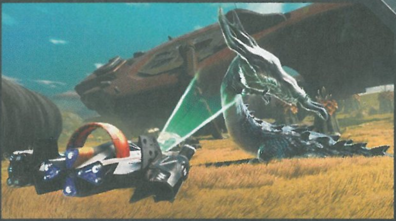
ÁR
Fizikai és letölthető formában is nagyjából 24 000 forint.

BOLYGÓMENEDZSMENT

Szó, mi szó – a játék fokozatosan adagolja világának lehetőségeit. Viszonylag hamar belecseppenünk a lehetőségek árjába, de fokozatosan esik majd csak le (a Legion fenyegetés elharapódzásával), hogy amúgy a bolygók és űrközi lokációk mire és hogyan használhatóak. A program legfelső rétege a harc és a felderítés. Nincs túl sokféle ellenfél, de azok variációi tesznek arról, hogy igyekezzünk változatos fegyverhasználatot alkalmazni (pl. elementálkombók elsütésével). Alapvető példával élve a tüzes monszta ellen a jégfegyvert vegyük elő, a jégpáncéllal védekező ellen a tüzet, a natúr mobokra meg lehet szórni a tüzet és jeget egyszerre, hogy szerencsétlenek hősokkot kapjanak. A felderítés során nevezetes lokációkat fogunk találni a bolygókon. Őrszemeket, kutatóbázisokat, kristályfinomító üzemeket állíthatunk magunk mellé, ha segítünk nekik.

Ismétlődés és kisebb-nagyobb hibák ide vagy oda, valahogy így kellett volna kinéznie a No Man's Sky-nak is a megjelenésekor.





Némi aprópénzért cserébe pedig fogdmeg/hozdide küldetésekkel segíthetünk a rászorulókon. A Légió sem tétlenkedik a bolygókon, és az egész játék egy idő után átcsap egyfajta érdekes erőforrás-menedzseléssé, taktikai helyfoglalósdivá, amely réteg eleinte szinte ki sem látszik a programból. Amikorra megjelennek Grax (a furcsa főgonosz) Dreadnought hajói, addigra exkavátorokat irtunk, fészkeket pucolunk ki, építményeket dobunk le, méretes Prime monsztákat hajkurászunk, és végül az űrben rendezzük le a barátságosnak semmiképp sem mondható megaűrhajókat.

Hogy mekkora a játék? A bolygók méretüktől függően néhány perc alatt körberepülhetők. Nem tűnnek embertelen nagynak, de igazából sok zegzugot rejtenek, és ha mindent be akarunk söpörni, akkor rengeteg időt el fogunk szöszmötölni a bázisok, kincsek és kulcslokációk behúzásával. Az űr sajnos nagyobb a kelleténél. Jobban mondva, ha tényleg „hiperűrutazunk", az sem elég gyors a flow-szerű utazásélmény biztosításához.

Ekkora méretek mellett bizony a súlyos önismétlés is felüti rusnya fejét, már a játék korai szakaszaiban is áttörve az érdekesség mázát. Eleinte a kis küldetéseken fogjuk magunkat halálra unni, majd a második-harmadik bolygónál már nem is lesz izgalmas a szisztematikus felderítés és hódítás. Inkább csak a sztorihoz és a masszív monszták elleni harchoz fogjuk igazítani a hajónk útirányát. Érdekes, hogy a játék idővel az összes ehhez kapcsolódó megérzésemet igazolta – szinte minden fokozásban jött valami idegesítő időhúzás vagy repetitív elem, ami a tápolások-szintlépések ellenére is rárakott egy lapáttal az előző feladatok megoldási menetére. Ezzel a játékmenet összeségében, és az egyes alkotókat tekintve is átmegy melós darálásba. Persze lazán is el lehet söprögetni a feladatok között, de ez a tény a rendszerszerűen teljesíthető játékosokat kevéssé fogja vigasztalni. A fentebb taglalt macera előjön az egyszerű mob-harcoknál, a közepes vagy nagyobb méretű Prime lények elleni csatáknál, de még az űrhajók felszalámizásánál is. A játék végéhez közeledve pedig ismét nekiállhatunk takarítani, mert miért is ne így szervezték volna a kampányt a torontóiak. Igazából ez tesz oda az egész Starlinknek, és ezért nem tud az ember hosszú távon örülni azoknak az ötleteknek, amelyek tényleg jópofák, vagy legalábbis innovatív színben tüntetik fel a sokszor lerágott Ubisoft-formulát.

ÉRTÉKELÉS

Ötletes, érdekes, de közel sem olyan erős, mint amilyen potenciál van a témában.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

PRO

Egészen látványos helyszínek, hatásos akció és érdekes stratégiai elemek.

KONTRA

Száraz és szolgai lesz egy idő után a játékmenet-hurok.

67%

Az elképzelés jó, a dizájn is, a kütyük olyanok, amikről csak álmodoztak a gyűjtők, de az összkép még nem elég kiforrott.

CSILLAGPOR

Prezentációs tekintetben a Starlink nem félszemű játékos – a Snowdrop motor szépen teszi a dolgát, bár a művészeti megoldásokban vannak megosztó elemek. Mi tagadás, idővel megláttam a szépséget a játék dizájnjában, de még a későbbi bolygókon is szembejött az érzés, hogy ezt az egészet valami furcsa deep-neural mesterséges intelligencia generálta, ami a neten keringő rémálomszerű fraktál-festményekért is felelős... Hangok és zene tekintetében is vegyes benyomások érték – a hangkép egész jó egy 5.1 rendszer közepén csücsülve, de a szinkronhangok megint csak csúcsra járatják a debil-faktort. Levi karaktere például tökéletesen hozza az idegőrlő, négyzetre emelt Johnnyt a Hotel Transylvaniából, ennek következében legszívesebben odaadtam volna Graxnak a komát, hadd tanítsa móresre a kis keszeget.

ŰRÜGYI JELENTÉS

Épp a minap emlegettük cimborákkal az első Assassin's Creedet. Altair kalandjai remek és innovatív táptalajt jelentettek egy olyan sorozatnak, ami egy évtized során az Odyssey-ig nőtte ki magát. Az első AC viszont mai szemmel nézve már eléggé unalmas, tele önismétlő feladatokkal és a sorozat későbbi szárnyalásának pusztán halvány ígéretével. Valahogy ugyanez érződik a Starlinken is. Az irány nem rossz, de a kezdeti lelkesedés hamar sivárságba és szolgai, dolgos játékmenetbe csap át, finomítandó apróságokkal, és mostanáig (csak) ígéretesnek tűnő ötletekkel.
Ha nem hasal el a kasszáknál, márpedig erre jelentős esélyt látunk, érdemes lehet figyelni a Starlink utóéletét. Ha a második résznél jobban odafigyelnek a változatosságra és a mechanikák szórakoztatóbbá tételére, akkor még nagy jövő előtt állhat a Starlink-kezdeményezés.

MEGELEVENEDŐ JÁTÉKOK

A Starlink egyik nagy érdekessége a szépségesen kidolgozott űrhajó- és pilótafelhozatal, ami a programnak masszív áron ugyan (egy plusz hajó majdnem tízezer forintot kóstál), de némileg színesebb összképet tud kölcsönözni. Persze a játék mellé pakolt főhőssel, Mason Ranával is teljesíthetők a feladatok, de kinek ne tetszene az amúgy remek dizájnnal megvalósított géppark? Mindent összeszámolva 9 pilóta 5+1 gépe várja a vásárlást és a szülői pénztárcák hangos sóhajait. A Switchre megjelent Starfox-tematika külön sztoriszálat és brutálisan jól kinéző Arwing röpcsit kínál a Nintendo-változat mellé. Érdekes, hogy a Starlinket mindenféle hóbortos műanyag bábuk nélkül is meg lehet digitálisan vásárolni. Egyes játékosok jobbnak is találják a funkciójában el nem maradó digitális kiadást...

AMIKOR A LEGENDÁK ÚJ ERŐRE KAPNAK

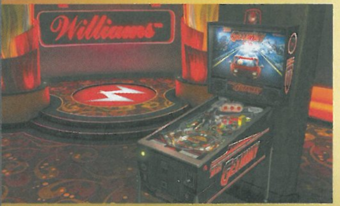
PINBALL FX3 Williams™ PINBALL

[ÍRTA **BÖJTI**] KÖZKEDVELT FRANCHISE-OK, POPKULTURÁLIS GYÖNGYSZEMEK SAJÁT SZÁJÍZ, A RAJONGÓK KÉNYE ÉS KEDVE SZERINT. A ZEN STUDIOS ÁLTAL SOK-SOK ÉVE LELKESEN GONDOZOTT PINBALL FX EDDIG ERRŐL SZÓLT, ÁM A TAVALYI VÉRFRISSÍTÉST KÖVETŐEN IDÉN ŐSSZEL ISMÉT SIKERÜLT MEGÚJÍTANI A SZÉRIÁT, MÉGHOZZÁ IGAZI NAGYÁGYÚK SEGÍTSÉGÉVEL.

Merthogy ideáig tényleg arról szólt a sorozat, hogy az alkotók leszerződtek valami licencre, legyen az mozifilm, képregényuniverzum, rajzfilmsorozat vagy videojáték – aztán jöttek a jobbnál jobb, látványosabbnál látványosabb asztalok, amiknél a tervezők mindenféle finomságot kitalálhattak, amennyiben ragaszkodtak a rendelkezésre álló világképhez. Tavaly szeptemberben a külsőt alaposráncfelvarrás érte, az FX3 minden szempontból többet nyújtott megöregedett ősénél, ám az már látszódott, hogy egyszer-egyszer nehéz élni azzal az alkotói szabadsággal, ami rendelkezésre állt. Ezen segíthet most a Williams Pinball-sorozat, ami visszarepíti a játékosokat a flipperek hőskorába, ráadásul a tervezőknek sem kell néhány havonta azon agyalniuk, mégis mi a szöszt lehet még bedobni a már összevissza kavart receptbe.

A RÉGMÚLT NYOMÁBAN

Az arcade kabinetekkel és szerencsejátékkal foglalkozó Williams a hetvenes évek legvégétől a kilencvenes évekig rengeteg klasszikus flippert bocsátott piacra, ezek közül pedig sok eljutott hazánkba is, elég csak a Terminator 2-re gondolni. Igen, legendás masinákról van szó, a Zen fantasztikus munkájának hála pedig ezek a gépek most már az otthonunkban is életre kelhetnek, bármilyen kasztnival rendelkezünk, ami azért mindenképpen hely- és költséghatékony megoldás. A Volume 1 egyébiránt összesen négy asztalt tartalmaz, a '92-es Fish Talest, a szintén ugyanebben az évben debütált The Getaway: High Speed 2-t, a '96-os Junk Yardot, valamint a '97-es Medieval Madnesst.



Ami különösen jó ebben az egészben, hogy egyrészt nemcsak a masinák landolnak a könyvtárunkban, hanem azokat nézegetve egy kisebb történelmi tanagyagban is részesülünk: például többet tudunk meg az eredeti alkotókról, a megjelenést követő bevételekről, vagy éppen az asztalok népszerűségéről, emellett pedig, még ha a mechanika ismerős is, azért a megvalósításban vannak eltérések. Gondolok itt arra, hogy a Medieval Madness sárkánya immáron valóban tűzokádó szörnyetegként kel életre, a várat pedig ténylegesen lehet rombolni, miközben a Fish Tales horgásza rendre ott pecázik az orrunk előtt. Mindez, ha nem is csoda, de jópofa kis extra a már ismert legendák társaságában.

JÁTÉKTEREM, OTTHON

De! A legjobb az egészben, hogy a csomag nem kizárólag ennyiről szól. Mert amellett, hogy érdekességként megtudunk olyasmiket, mint az, hogy a The Getaway dizájnjáért az a Steve Ritchie felelős, aki a Black Knightot és a Judgement Dayt is készítette, vagy hogy a Medieval Madness Brian Eddy legsikeresebb asztala lett, megelőzve olyanokat, mint az Attack From Mars csak plusz, ráadás. Ahogyan a versengés is az ismerősökkel és a regisztrált pontszámokkal, rekordokkal, a fejlesztgetés és a megnyitható képességek használata. Érdemes mindezek mellett betérni a Classic módba is, ahol ott az Arcade és a Tournament beállítás is. És akkor itt jönnek képbe az apró változtatások, a csiszolgatás, a modernizálás, persze közben mindenben hűen képviselve ezeket a legendás gépeket. És hát ki ne akarná tényleg hazavinni őket? A kérdés természetesen költői, pláne ennyiért, avagy kevesebbért, mint 10 euró. Szóval, várjuk a többit is a sorban, mert ugye bőven van még mit feldolgozni.

Virtuális flipper-játék a klasszikus flipperélményért. Csudálatos dolog ez a technológia, kérem szépen.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

ÉRTÉKELÉS

A Pinball FX-sorozatot ismét sikerült megújítani, méghozzá a realitást megcélozva, egyben pedig legendás gépeket átemelve a virtuális valóságba, ami azért nem kis lépés a fantáziaasztalok után.

GÉPIGÉNY

Dual Core 1,66 Ghz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 6 GB hely. Pinball FX3 ingyenes alapjáték szükséges az indításához.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

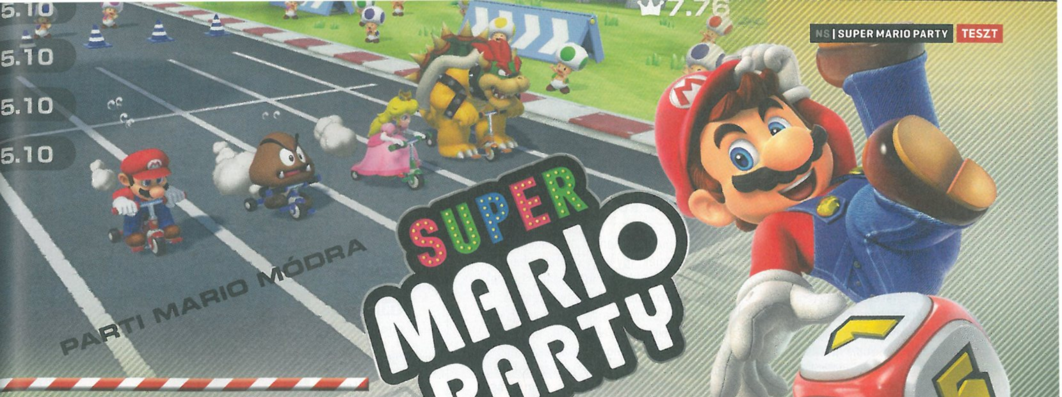
PRO

Négy legendás flipper, mindenféle finomsággal, remek fizikai szimulációval, apró újításokkal, érdekességekkel – ráadásul mindezt kimondottan olcsón.

KONTRA

Apróságok, semmi komoly, csak így tovább, előre!

90%



SUPER MARIO PARTY

PARTI MARIO MÓDRA

[IRTA WILSON] Forradalmi technikai ötletekkel, de a már szó szerint unalomig ismert játékmenettel tért vissza a Mario Party, ami igazából csak a címében szuper: nem ez lesz az az epizód, amely megreformálja a sorozatot, vagy amiért milliók fognak Switchért rohanni a boltokba.

Kereken két évtizedes múltja ellenére a Mario Party-sorozat valahogy sosem tudta megközelíteni az olyan spinoffok népszerűségét, mint a Mario Kart, a Switchen új életre kelt Mario Tennis vagy a szerepjátékos vonalat erősítő Paper Mario. Feltéve, ha az átlagember játéktudása felől közelítünk hozzá. Hiszen amíg a Kartról mindenki azonnal tudja, hogy micsoda, a Party sok esetben inkább csak fejvakaráshoz vezet – és ez nemcsak a Mario-témában nem teljesen tapasztaltakra vonatkozik, de azon hardcore rajongókra is, akiknek már túl sokszor okozott fájdalmas tanácstalanságot a Nintendo 64-en elstartolt sorozat. A több ízben is komolyan bukdácsoló epizódok után pedig három teljes évnyi szünet, és egy teljesen új hardver kellett ahhoz, hogy a Mario Party új életre keljen.

Nem mondhatni, hogy a széria végre önmagára lelt, de legalább már próbálkoznak az alkotók. Talán legközelebb.

TÖMÖR MÜZLI

A számozás helyett egyszerűbb nevet választó Super Mario Party ugyanis sokkal inkább az elmúlt 20 év próbálkozásainak best of változata, mint egy teljesen új, forradalmi újdonságokat hozó, komoly mérföldkövet jelentő epizód. Egy valami viszont nem változott: maga a műfaj. A Super Mario Party továbbra is egy család- és társaságcentrikus boardgame, egyfajta társasjáték, ahol a Mario-univerzum karaktereit irányító embereknek a lehető legtöbb pontot/csillagot összegyűjtve kell győzedelmeskedniük. Ezt több játékmódban is meg lehet tenni, de értelemszerűen az est sztárja az a boardgame-mód, ahol kereken négy táblán eshet egymás torkának a négy játékos.

A térképkínálat ezúttal sajnos nemcsak a darabszám tekintetében szegényes, de kidolgozottságban is. A Whomp's Domino Ruins egy romokból álló labirintus; a King Bob-omb's Powderkeg Mine egy lávafolyammal átitatott föld alatti bánya; a Megafruit Paradise egy kifaragott gyümölcsökből álló kosárka; míg a Kame's Tantalizing Tower az érmék köré épített városias terep. Bár ezek az ábrázolásukat tekintve jócskán eltérnek egymástól, túl sok mozgásteret nem adnak, annak ellenére sem, hogy az elmúlt epizódok legborzalmasabb motívuma, a négy fő együtt mozgatása végre eltűnt.

Azaz most már mindenki saját magáért felel: a kockadobást követően egyenként kell mozogni, méghozzá legtöbbször nem éppen ugyanabba az irányba, hiszen számos leágazás és speciális mező vár a minden eddiginél boardgame-esebb táblákon. A cél minden esetben a pénzszerzés (azaz érme), és ennek felhasználása vásárlás formájában. Hogyan lehet érméhez jutni? Például a köröket lezáró minijátékok megnyerésével, vagy legalábbis a dobogós helyezés elérésével.

Ez a lényegesen kötetlenebb játékmenet egyúttal a mélységről is gondoskodik, mivel most több mint 80 minijáték áll rendelkezésre, ráadásul nem csupán kompetitív módban – ezúttal olyan kooperatív kihívások is várnak, ahol 2x2 fő méri össze a tudását vagy épp a szerencséjét. A repertoár brutálisan gazdag, a ritmusjátéktól kezdve a versenyzésen át a logikai feladványokig minden megtalálható, és mivel ezek teljesen véletlenszerű sorrendben követik egymást, teljesen kiszámíthatatlan, hogy mi jön legközelebb.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
NDcube

ÉRTÉKELÉS

A Super Mario Party még mindig messze van a sorozat csúcsepizódjaitól, de mindenképp egy jó lépés a helyes irányba – csak épp nem elég sok ahhoz, hogy elfeledtesse a saját, és az elmúlt részek okozta keserűséget.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Szép tálalás, a gép képességeit kihasználó minijátékok, sok játékmenetbeli újítás.

KONTRA

Túl egyszerű pályák, gyorsan megunható minijátékok.

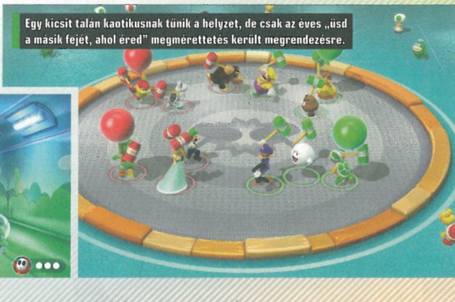
70%

KORLÁTOK KÖZÖTT

A flexibilitás és a változatosság viszont a fő módban nem tart ki sokáig: a körök rémségesen lassan telnek, a mesterséges intelligencia még alacsony fokozatban is tud fájdalmas meglepetést okozni, térképből kevés van, és hiába a kötetlenebb mozgás, mezőből azért nincs olyan irgalmatlanul sok, és mivel köröket futunk, újra és újra végigmegyünk ugyanazokon a szakaszokon és folyamatokon. Mondhatnánk persze, hogy ez bizonyos boardgame-ek sajátossága, de ennél azért jóval izgalmasabbak voltak a korábbi epizódok.

Számok tekintetében a tartalomra viszont legalább tényleg nem lehet panasz, a hagyományos Mario Partyn felül partiközpontú, külön minijátékok is várnak (melyek mindegyike fantasztikusan kihasználja a Switch mozgásérzékelését és egyedi rezgéseit), és a játszható karakterek különleges kockái – mindegyiken teljesen mások a dobási esélyek – adnak némi változatosságot. De nem annyit, hogy azt mondhassuk, a Super Mario Party visszatért. Mert lehet, hogy megjelent egy új epizód, de ez még mindig nem egészen az, amire oly sok éve várunk. G

Egy kicsit talán kaotikusnak tűnik a helyzet, de csak az éves „üsd a másik fejét, ahol éred" megmérettetés került megrendezésre.



KIAKAD A CUKISÁGMÉRŐ

ASTRO BOT RESCUE MISSION

[ÍRTA CHOCHO] **A Sony Japan Studio mindig élen járt az új technológiák kihasználásában, így nem csoda, hogy a PSVR eddigi legjobb játékát is ennek a csapatnak köszönheti a világ. Csak nehogy mellénk üljön valaki játék közben, mert tuti, hogy lefejeljük.**

Elég szomorú, hogy a PSVR kétéves múlt, Astro kapitány kalandja pedig csak most vált elérhetővé – játék közben végig azon morgolódtam, hogy ezzel kellett volna kezdeni, kedves Sony, avagy már a startkor be kellett volna mutatni, mi mindenre képes a VR-technológia. Mert bizony, ha felpofoznak, sem jut eszembe jobb demonstráció az Astro Bot Rescue Missionnél, amely stílusát tekintve 3D-s platformerként aposztrofálható.

CSAK ÚGY KAPKODJUK A FEJÜNKET

Bár a műfaj nem tűnik VR-barátnak, a játékot fejlesztő Japan Studio a játékos perspektíváját szabadítja fel a sisak segítségével, ezzel új dimenziót adva a Mario 64 óta változatlan koncepcióhoz. Míg az aranyos kis robotot kontrollerrel terelgetjük a színes, vidám hangulatú pályákon, a fejünkön viselt PSVR-rel bármikor körbenézhetünk az alattunk elterülő virtuális térben, hogy rejtett zugokat, platformokat keressünk, vagy csak megtaláljuk a továbbvezető utat. Ezt persze az ellenfelek is tudják, a lövedékeket eregető kis rohadékok nemcsak Astro kapitányt, hanem bennünket is célba vesznek, így vagy időben elhajolunk a felénk száguldó takonylabdák, sugarak vagy robotméhek elől, vagy az egész képernyőt beteríti a találat. Bizony, fizikai értelemben kell ide-oda kapkodni a fejünket, ha pedig eltrafálnak, nincs más hátra, mint lerázni a trutymót a fejünkről. Kreatív megoldás, nem vitás, bár tessék vigyázni, mert ha ül mellettünk valaki játék közben, csúf baleset lehet a dolog vége.

VR-T VENNI ÍGY SEM ÉRI MEG, DE...

...mi tagadás, ha már van egy ilyen kütyütök, az Astro Bot Rescue Missiont mindenképp érdemes beszerezni mellé. Az alapvetően szórakoztató platformer játékelemek a stílushoz hozzátartozó bossokkal, humorral és látványos grafikával adnak ki egy valóban minőségi programot, amely ráadásul tele van olyan vizuális trükkökkel, amelyek VR nélkül megoldhatatlanok lennének. Például félpercenként mászik valami a képünkbe, mintha csak egy 3D-s film vetítésén ülnénk, mi pedig széles vigyorral az arcunkon konstatáljuk, hogy erre az élményre már két éve várunk...

ADATOK

FEJLESZTŐ
SIE Japan Studio

ÉRTÉKELÉS

Élvezetes platformjáték, ami a PSVR lehetőségeit is kihasználja. Mondjuk, Astro kapitányból nem lesz Mariohoz vagy Crashez hasonló ikon.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

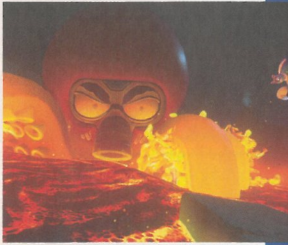
PRO

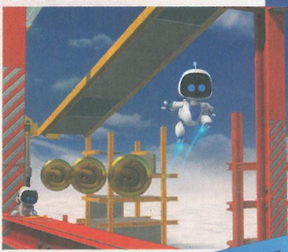
Gyönyörű grafika, zene és pazar hangulat, amit csak fokoznak a VR-rel megoldott játékelemek.

KONTRA

A PSVR-t viselve nem valami kényelmes ide-oda rántani a fejünket.

80%





VRMOBA

DARK ECLIPSE

[ÍRTA CHOCHO] **Nem minden játékstílus alkalmas VR-ra, a MOBA-t például nehezen képzeltem el ezen a platformon. Aztán megjelent a Dark Eclipse, ami ugyan nem fogja megdönteni a League of Legends és a Dota 2 megosztott trónját, de ingyenes volta miatt kellemes időtöltést kínál a PSVR tulajdonosainak.**

Bevallom, kevés műfaj hagy annyira hidegen, mint a MOBA. Egyrészt keveset játszom online, másrészt évekig hallgattam Chris szentségelését, miközben a Dota 2 előtt ülve hullajtotta el a maradék haját. Ez egy összetett, állandó figyelmet igénylő műfaj, ami PC-n érzi igazán jól magát, konzolon viszonylag ritka, VR-ben pedig csak egy példa van rá: a PSVR birtokában ingyenesen letölthető, mikrotranzakciókkal teletömött Dark Eclipse.

LOL LIGHT

Mint minden MOBA, a Dark Eclipse játékmenete is az ellenfél bázisának lerombolására fókuszál. A kétfős programban három vezért irányíthatunk, ők az itteni hősök vagy bajnokok, akik saját kis alattvalókkal, avagy creepekkel rendelkeznek. A hatalmas, nyílt, de stratégiai ködbe burkolódzó pálya túlvégén a konkurens játékos központja vár, miközben a műfajtól megszokott sávok helyett elsősorban a vezérek elhelyezése dönt a támadás irányáról. A meccset madártávlatból követjük, mivel azonban VR-sisakkal a fejünkön játszunk, az egész egy kis terepasztal érzetét kelti, melynek felületén a Move-val mozgatott virtuális kéz segítségével ragadjuk meg a vezéreket, vagy adjuk ki a parancsokat.

Természetesen a bázison túl is telepíthetünk tornyokat, ezek segítik távol tartani azokat az ellenséges vezéreket és creepeket, amelyekre már nem lenne erőforrásunk. A recept ezeréves, és itt is működik, bár nem mondom, hogy egy óra után nem kerített hatalmába az álmosság. Főleg, hogy játékosból alig akad a neten; nem is értem, mire gondoltak a fejlesztők, mikor egy konzolon eleve kevésbé népszerű műfajt vezettek át egy olyan ritka kütyüre, mint a PSVR.

MOBASZ**EG!

A játék ugyebár ingyenes, az üzleti modell a mikrotranzakciókon nyugszik, amikkel mindenféle vicces skineket és baromságokat vehetünk, tudjátok, amiket alig fog látni valaki. Mondjuk ez úgy általában a Dark Eclipse-re is igaz, pedig mint játék, teljesen rendben van. Amennyiben van egy PSVR-etek, és nagyon unatkoztok, érdemes tenni vele egy próbát, de nagyon meg leszek lepve, ha egy hónap múlva még bárki játszani fog vele.

ADATOK

FEJLESZTŐ
Sunsoft Inc.

ÉRTÉKELÉS

Platformidegen műfajú játék, ami kellemes szórakozást nyújtana, ha volna ember, akit valóban érdekel.

TÁLALÁS: **60%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Jópofa stratégiai játékmenet, ingyenes.

KONTRA

Kevés játékos, közepes tálalás, PC-n ezerszer jobb MOBA-zni.

60%

„VILÁGRASZÓLÓ REMIX"

The World Ends With You: Final Remix

[ÍRTA **WILSON**] **Tokióban senkinek sem fenékig tejfel az élet: irreálisan magasak az árak, kevés a hely, és sokszor még azon is démonokkal kell osztozni. Na, de mi van akkor, ha egyenesen az ember élete múlik azon, hogy mennyire ismeri a várost? Íme, a válasz: visszatért a kultikus The World Ends With You!**

Negyvenöt. De csak mert megnéztem: ha fejből kellett volna rávágnom, hogy hány olyan cikk található meg a privát archívumomban, melynek témája vagy alanya „w"-vel kezdődik, egész biztos kevesebbet mondtam volna, ahogy az sem jutott volna az eszembe, hogy a legrégebbi ilyen fájl már több mint 12 éves, és a Worms DS-es változatáról szól. No, persze nem ez a legrégebben írt cikkem, csak az archívum foghíjas. Szöges ellentétben a meglehetősen régen nyugalmazott Nintendo DS kínálatával, ami a Worms után egy évvel, 2007 nyarán kapta meg (Japánban) nem csupán a platform, de minden idők egyik legjobb japán játékát, példátlan módon gazdagítva egy fantasztikus korszak repertoárját. Példátlanul, mert már akkor sem gondolta volna senki, hogy egy minden kontinensen taroló, díjakat és kolosszálisan jó pontszámokat bezsebelő játékból nemcsak hogy franchise sem válik, de még egy nyomorult folytatásra sem futja – és a helyzet azóta is változatlan.

A VILÁG

A The World Ends With You: Final Remix – mint az a címből is kisakkozható – sajnos nem a 10-11 éve várt folytatás, csupán egy újrakiadás, méghozzá a különlegesebb fajtából. Alapját nem a DS-es eredeti adja, hanem a 2012-ben iOS-re, 2014-ben pedig Androidra is megjelent mobilos változat, ami az alapkiadást ismerőknek azért logikus. A Nintendo DS egy kategóriákkal gyengébb hordozható hardver volt, ultra alacsony felbontású kijelzővel – és mivel ebből kettő is volt, amit a TWEWY egy zseniális harcrendszerrel aknázott ki, ezért nem is lehet csak úgy egyetlen képernyőre passzírozni az akciót. Ezt a problémát szerencsére mobilon sikerült megoldani, így a switches kiadás igazából adta magát. Már csak azért is, mert a TWEWY az új hardveres változat sikere esetén talán végre megkaphatja a jól megérdemelt második esélyt, ami valóban kijár számára – hiába telt el ugyanis 11 év a kiadása óta, szinte egy olyan része sincs, ami ne öregedett volna jól.

Változnia nem is kellett, és nem is tudott volna: még mindig egy különleges japán szerepjáték, Tokióval és pár fiatallal a főszerepben. Utóbbiak egy élet-halál harcba csöppennek, ahol hét napon át (legalábbis kezdetben...) kell bizonyítaniuk nemcsak rátermettségüket, de kitartásukat is. A Sibujában, Tokió bevásárlónegyedében zajló történet tökéletes korlenyomata nem csupán az ezredforduló erejének, de napjainknak is – minden középpontjában a hipség és a divat áll, csak ebben a mikrouniverzumban ezt a ruhák mellett látványos és nagyon hasznos kitűzőkkel lehet kifejezni.

Ezen kitűzők adják ugyanis a támadóerőt az irányított szereplőknek, racionalizálva a varázslat intézményét. Egyszerre maximum hat lehet aktív, és mindegyik aktiválása egy specifikus mozdulatot követel meg (a képernyő nyomva tartását, oldalra húzást, esetleg „pöccölést"), hatásuk pedig azonnali: ezek segítségével lehet a számtalan ellenfelet lángra lobbantani, megreptetni, szétszakítani és minden elképzelhető támadási formát bevetni. A legütősebb kombinációk megtalálásával persze a sebzés ereje is megnövelhető, néhány különlegesebb rondaság pedig csak így kapható szét.

A VÉGE

Ez az egyedi és különleges harcrendszer pedig egy képernyőn is fantasztikusan működik, de csak és kizárólag egy esetben – ha a Switch ilyenkor a dokkon kívül tartózkodik. Mivel a TWEWY eddigi életét mindig érintőképernyőn töltötte, értelemszerűen most is itt érzi magát a legjobban, és ez nem csupán preferencia kérdése. Van ugyanis egy alternatív, a joyconokra épített irányítási metódus, ez azonban kis túlzással használhatatlan. Elviekben a Wii mozgásérzékelését imitálja – csak éppen szenzor nélkül – gyakorlatban viszont iszonyatosan komótosan és pontatlanul veszi be a mozdulatokat, ráadásul a kontrollereket is végig előre, a képernyő felé kell irányítani, ami pár perc után nemcsak fárasztó, de teljesen irritáló is.

Szerencsére a The World Ends With You egyéb részeiről ez nem mondható el: még mindig a műfaj egyik legegyedibb, szinte semmihez sem fogható élménye, amely számtalan olyan újítást tudott felmutatni, amit azóta sem láthattunk egy másik játékban sem – főleg nem egy folytatásban, amire már egy évtizede várunk...

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

ÉRTÉKELÉS

A The World Ends With You: Final Remix szinte semmi újat sem hoz az eredetihez képest, Switchre szabott alternatív irányítása pedig csapnivaló, de maga a játék továbbra is zseniális, hordozható módban pedig ezt tökéletesen meg is mutatja.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

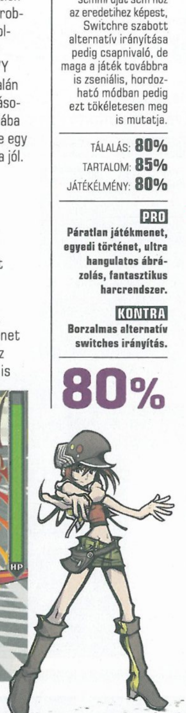
Páratlan játékmenet, egyedi történet, ultra hangulatos ábrázolás, fantasztikus harcrendszer.

KONTRA

Borzalmas alternatív switches irányítás.

80%

Egyetlen kérdésem van. Ezek a szörnyek most akkor tetoválások vagy matricák? Mert utóbbiakra jó lesz a tűz, előbbiekre viszont radír kell.



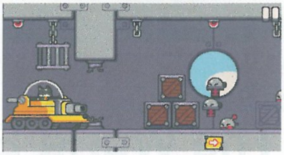
Super Cat Tales 2

[ÍRTA CHOCHO] **Ha azt mondom, hogy cicás, 8-bites platformer, sokaknak a Cat Mario ugrik be, hogy felelevenítsen egy sor gyerekkori traumát. De semmi baj, a Super Cat Tale 2 gyógyír minden sebre.**

Kiadó: Neutronized ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://www.neutronized.com ■ **Megjelenés:** 2018.10.04. ■ **Ár:** Ingyenes

Cuki mobilos platformerből nincs hiány, a Super Cat Tales 2 azonban kiemelkedik a tömegből, mert nemcsak aranyos és ingyenes, de cserébe meglepően komplex játékmenetet nyújt. Aki persze játszott a 2016-os első résszel, ezen nem lepődik meg – sőt tulajdonképpen semmin nem fog, lévén a folytatás is az előzmény nyomdokain halad, csak éppen hosszabb, látványosabb, és egy fokkal aranyosabb is. A két éve megmentett macskavilágot ezúttal gonosz robotok fenyegetik, és csak bundás barátaink védhetik meg bolygónkat a pusztulástól. Ehhez a klasszikus mechanika lesz segítségükre, avagy a cicák a pálya bal széléről jutnak el annak jobb oldalon található végéig, miközben akadályokat küzdenek le, ellenfeleket iktatnak ki, aranytallérokat és kis csengőket gyűjtenek, csak a szokásos. Annyi csavar azért van, hogy több cicával is játszhatunk, őket a kaland során gyűjtjük össze, és aszerint váltunk közöttük, hogy melyikük különleges képessége lesz jószolgálatunkra az előttünk álló akadály leküzdésében. Van, aki vertikálisan mászik, más erősebben üt, megint más nagyobbat ugrik; a legszebb az egészben, hogy nem is mindegyikük esszenciális része a játékmenetnek, mivel azonban a skilljeik a pályák amúgy nehezen elérhető pontjait is közelebb hozzák, a felfedezésre vágyó játékosok bizony szívesen kísérleteznek velük. Egyébként is érdemes mindenhová bekukkantani, mert az egy dolog, hogy a szinteken sok a titkos szoba (ezeket durván el is rejtették), de néha el is akadunk, ha egy-egy korábbi pályán nem aktiváltunk bizonyos kapcsolókat, ajtókat. Ezen lehet bosszankodni, engem azonban lenyűgözött, hogy egy alapvetően lineáris játék milyen ügyesen kezeli a backtracking egyébként gyűlölt intézményét, és használja fel arra, hogy gazdagabbá, nagyobbá tegye a saját világát. Mindehhez csodálatos 8-bites grafika és hangdizájn társul, a tálalás legjobban a Mega Man-játékokra hajaz, bár az ottani animációknál itt összetettebbek is előfordulnak. A sztori, a külcsín, a játékmenet és a pályák mind elégedett bólintásra késztetnek, a legjobb pedig csak most jön: a Super Cat Tales 2 ingyenes, bárki letöltheti, a végigjátszás fejében pedig csak pár unalmas reklámot kell megnéznünk. Amennyiben úgy gondoljuk, hogy ez az agyunkra megy (és így lesz), akkor 2090 forintért megvásárolhatjuk a reklámmentes változatot is. Mivel mobiljátékról van szó, mikrotranzakciók is előfordulnak, a boltos macskák által forgalmazott tárgyak nagy része azonban haszontalan csalás, nélkülük csak jobb a játék, szóval ezeket tessék figyelmen kívül hagyni.

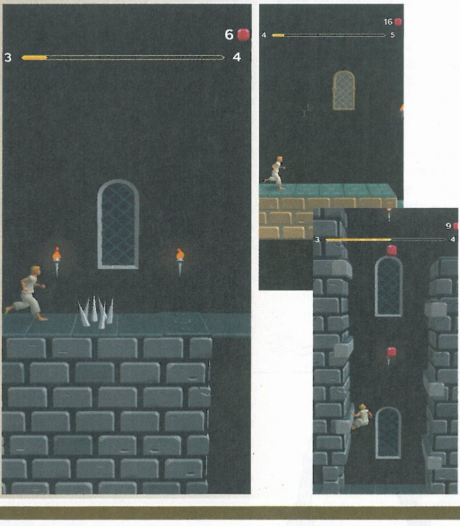
8/10



Prince of Persia: Escape

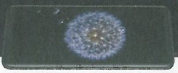
[ÍRTA CHOCHO] **A runner-játékok pofonegyszerűek, ezért is alkalmasak az olyan korai akciójátékok feltámasztására, mint amilyen a mai szemmel primitívnek mondható Prince of Persia.**

Kiadó: Ubisoft ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://www.ketchappstudio.com/ ■ **Megjelenés:** 2018.09.26. ■ **Ár:** Ingyenes



A herceg eszelős tempót diktál a sötét folyosón, aminek hirtelen vége szakad, hogy veszedelmes szakadékba torkolljon. Bár a legtöbben a vesztükbe rohannának, Perzsia jogszerű trónörököse megússza, mert ott vagy neki te, a játékos, hogy az utolsó pillanatban a jó irányba húzd az ujjadat, megkímélve így az ifjú herceget a szörnyű haláltól. Ismerősen hangzik? Nem csoda, az eredeti Prince of Persia tulajdonképpen mindig a reflexekről és a pályák betanulásáról szólt, így mondhatni jogos, hogy a klasszikus játékból modern runnert készítsen a Ubisoft. Az egyszerűen csak Escape alcímmel ellátott, ingyenes app a műfaj megszokott elemeiből építkezik, avagy hercegünk fut, mi pedig a megfelelő pillanatban és irányba mozdítva az ujjunkat (esetleg koppintva) segítjük át őfőnemességét az akadályokon. Nem bonyolult, nem késztet gondolkodásra, bár nem is ez a cél. Elég, hogy ideig-óráig jól szórakozzunk, mindezt egy fillér befektetése nélkül, igaz, ha nagyon szeretnénk, a francia kiadótól megszokott mikrotranzakciókon elverhetünk egy rakás pénzt jelmezekre és instant újraéledésekre. Bár a legtöbb runner nem nehéz, az Escape e tekintetben nagyon is idomul a sorozat hagyományaihoz: néha tényleg csak milliméterek választják el a herceget a túlélést jelentő platformtól, bennünket pedig a józan eszünk elvesztésétől. Amennyiben nem akarunk fizetni, kénytelenek leszünk reklámokat nézegetni, ezek viszont a lehető legidegesítőbb alkalmakkor aktiválódnak: amikor épp az újraéledést várjuk. Ez kissé megakasztja a játékmenet folytonosságát, igaz, még így is jó móka nézni, ahogy az állítva tartott kijelzőn a herceg az első játékból ismert formájában (szőke, rövid haj, világos overál) ide-oda szökken – vagy épp szörnyethal. Egy letöltést megér az élmény, de sajnos a formátum korlátain az Escape sem mutat túl, ezért a szerény értékelés.

6/10



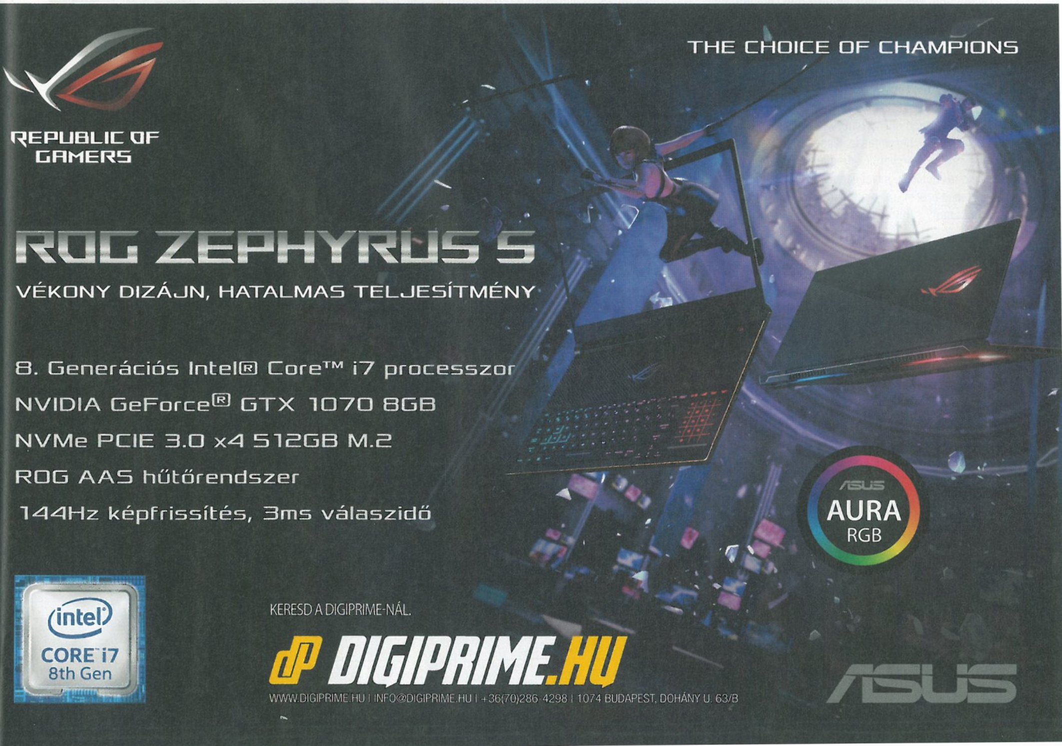
Dizzy Knight

[ÍRTA **CHOCHO**] **Néha kevés is elég az üdvösséghez. Például egy örökké a tengelye körül forgó lovag, aki még arra sem képes, hogy letegye a pengét, cserébe tökéletes világmegmentő válik belőle egy démoni invázió során.**

Kiadó: Ubisoft ▪ **Platform:** Android, iOS ▪ **Link:** http://www.noodlecake.com/ ▪ **Megjelenés:** 2018.10.11. ▪ **Ár:** ingyenes

A Dizzy Knight egy furcsa játék. Az egy dolog, hogy a főszereplője egy örökké pörgő lovag (ezúttal szó szerint), de esszenciális eleme a fejlődés, a gyógyulás, sőt a stratégiai érzék – pedig utóbbira aztán még a spanyol inkvizícióra várók sem számítanak. Az ugyanis egy dolog, hogy harcosunk (aki nem mellesleg nő is lehet) körbe forogva gyak le mindent, ami él és mozog (vagy épp nem – akár épületek, tereptárgyak is kardunk áldozatává válhatnak), de a pörgés legalább annyira védekezés, mint amennyire támadás. Figyelni kell tehát, hol és miért pörgünk, és itt jönnek képbe a különleges képességek, amelyeket a kampány során gyűjtünk össze, és amik segítenek változatosabbá, egyúttal kiforrottabbá tenni az egyébként kihívásban gazdag játékmenetet. Eszem ágában sincs a kelleténél bonyolultabban lefesteni a Dizzy Knightot, de tény és való, hogy az egyszerű, könnyen fogyasztható külső alatt átgondolt program rejtezik, amit egy perc alatt meg lehet tanulni, kiismerni és unalomig játszani viszont kifejezetten hosszú idő lesz. Bár a mikrotranzakciók ennél az ingyenes appnál sem kerülhetők meg, fizetési falba nem ütköztem a játék során, pedig lett volna hová emelni; a kampányon túl még egy végtelenített mód is került a játékba, azonban ez sem követel semmilyen befektetést, leszámítva az időt. No, de ha valaki örökké pörög, ideje van a legkevesebb!

7/10



Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

[ÍRTA **ASTRODAVE**]

Újabb részéhez érkezett az egykori (és akár ma is aktív) magyar játékfejlesztőkkel foglalkozó rovatunk, amelyben sok esetben belsős, szélesebb rétegek által esetleg nem ismert információkat igyekszünk megszerezni arról, milyen is volt 10-15 évvel ezelőtt kis hazánkban videojátékot készíteni.

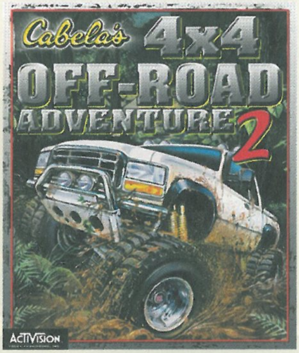
Cikksorozatunk első részében leástunk az alapokig és áttekintettük, hogyan is jutottunk el a garázsfejlesztéstől a professzionálisan működő cégekig. Ezt követően az itthoni újságírás ismert alakjával, Chrisszel beszélgettünk többek között egy sajnálatos módon meg nem valósult projektről, majd Hancu osztott meg érdekességeket a Philos Laboratoriesról. Ez alkalommal pedig Pozsgay Gyula állt a rendelkezésünkre, aki oszlopos tagja volt a Clever's Gamesnek – annak a csapatnak, amely egy nagyszerű első játékkal nyitott, majd egy roppant módon félresikerült anyaggal zárta pályafutását.

A profilod alapján a 2000-es években kezdtél el dolgozni az akkoriban alakult Clever's Gamesnél, ahol öt évet töltöttél el. Hogyan kerültél oda, és milyen munkaköröket láttál el?
Ugyan nem voltam nagy demoscene rajongó, de a '90-es években megfordultam pár demopartin, és ezeken ismertem meg néhány embert, akik játékfejlesztésben is gondolkoztak. A Screamer 4x4 (mi a Pathfinder munkanevet adtuk neki) című terepjárós játékot három tatabányai barátom kezdte fejleszteni, hozzájuk csatlakoztam még egészen kezdeti szakaszban. Mai szemmel visszanézve rendkívül naivan, bár kétségtelenül hatalmas lelkesedéssel készítettük a demót. Az első verziók még inkább arcade jellegű játéknak indultak, mivel azonban ketten is szerettük (és ma is szeretjük) a szimulátorokat, így hamar egy komoly szimulátor fejlesztése lett a cél.

Az én szerepemet leginkább a dizájner szó jellemezné a projektben. A legbüszkébb azonban arra

vagyok, hogy a terepjárók teljes hajtásláncának – játékban is használhatóra egyszerűsített – matematikai modelljét én vezettem le. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a gázpedál, kuplung, fék, sebességváltó állásából a differenciálműveken át (terepjárókban ezekből három is előfordulhat, és ezek is többfélék lehetnek) miképpen is oszlanak meg a nyomatékok (motor, motorfék, fék, váltó és különböző tehetetlenségi nyomatékok).

Ezenkívül grafikai elemeket, textúrákat, GUI-t (Graphical User Interface – grafikus felhasználói felület) készítettem, egyszerűbb 3D-objektumokat raktam össze, a magasságtérképeket rajzoltam (szürkeárnyalatosan), és a belső fejlesztésű tájelemszerkesztővel be is rendeztem, majd a pályákat raktam össze. Ezeken kívül természetesen a tesztelésben és paraméterezésben is részt vettem. Miután találtunk egy céget – ez volt a Channel42 –, amelyik megfinanszírozta a



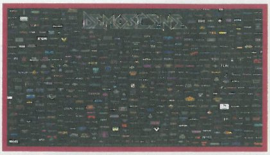
fejlesztést, és segített értékesíteni a játékot, saját céget alapítottunk – ez lett aztán a Clever's. A Screamer 4x4 2000 karácsonyán jelent meg.

A Clever's Gamesről annyi információt találtam, hogy egyrészt kapcsolatban állt az amerikai Cinergi Interactive-val, és ha minden igaz, három játékot készített a csapat:

Screamer 4x4 (2000)
– Virgin Interactive Entertainment
Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 (2001)
– Activision
Terminator 3: War of the Machines (2003)
– Atari

INDUL A DEMOPARTI!

A Gyula által említett demoscene múltja egészen az 1980-as évek elejéig vezethető vissza, amikor is a számítógépes játékok védelmét (illegális módon) eltávolító csapatok a feltört anyagok elején látványos grafikai animációkat és zenéket helyeztek el védjegyül. A különféle groupok idővel aztán versenyezni kezdtek egymással azon, melyikük intrója sikerült a legjobban, ebből pedig szépen lassan kinőtte magát egy teljes szubkultúra. A fiatal és lelkes programozók, zenészek és grafikusok évente megrendezésre kerülő demopartik keretében mutatják be tudásukat; Magyarországon a legnevesebb efféle összejövetel alighanem a 20 éve töretlen népszerűségű Árok party.



Az alapvetően filmes érdekeltségű, Andy Vajna alapította Cinergi Interactive-val a Screamer 4x4 megjelenése után, 2001-ben vettük fel a kapcsolatot. Ez a történet amúgy eléggé hosszadalmas és szövevényes, röviden talán úgy tudom összefoglalni, hogy a Cinergi Interactive vezetői látták, hogyan ívelt fel akkoriban a számítógépes játékok piaca, és több csapattal is felvették a kapcsolatot. Ebből a lett aztán a Clever's Games. Így sokkal nagyobb tőke állt mögénk, mint korábban, ennek következtében tovább bővülhetett a csapat. Első közös játékunk a Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 (CORA2) volt, amit merészen három hónap fejlesztésre vállaltunk be, és ezt sikeresen teljesítettük is.

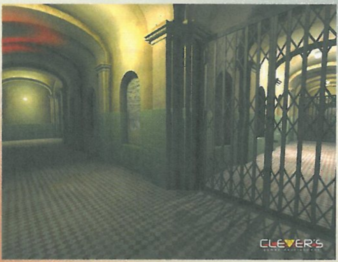
Mit lehet még tudni a stúdióról? Hány főt számlált, milyen volt ott dolgozni?
A Clever's-t nyolcan alapítottuk, később a Clever's Gamesnél már több mint harminc fővel dolgoztunk együtt. Nagyon jó volt a hangulat, inspirálóan hatott a környezet. Több mint tíz évvel a közös munka befejezése után is szoktunk néha találkozókat tartani, és rendszeres a kommunikáció a cég volt tulajdonosai (a Clever's és Clever's Games cégekben is társtulajdonos voltam) valamint az alkalmazottai között.

Milyen volt a kapcsolat a Cinergi Interactive-val? Csak anyagi támogatást nyújtottak, vagy másban is közreműködtek?
Nyilván anyagi érdekeltség fűzte őket a közös projekthez. Bár minket az alkotás öröme is mozgatott, egy ilyen vállalkozásnak az alapvető célja értelemszerűen a profit. A gazdasági háttér biztosítása mellett a fejlesztések irányát is az határozta meg, hogy milyen filmes projekteken dolgoztak éppen.

A fenti három mű mind más kiadónál jelent meg, ennek mi az oka? És miért csak PC-re?

A Virgin Interactive Entertainmenttel voltak egyeztetések a Screamer 4x4 folytatásáról, de aztán maga a kiadó került nehéz helyzetbe, így ez a vonal sajnos meghiúsult. A PC-t több dolog is indokolta: egyrészt az igazán komoly szimulátorok közönsége PC-t használt, másrészt a kétezres évek elején a különböző fejlesztőrendszerek beszerzése nehézkes volt. A Clever's Gamesnél volt ugyan egy fejlesztői X-BOX, sőt erre is készítettünk demókat, ezek viszont később sajnos nem jelentek meg. A két másik játékot pedig egyszerűen más-más kiadó rendelte meg, szintén csak PC-re.

Míg az első két alkotás off-road versenyjáték, addig a Terminator a film alapján készült FPS. Miért nem maradtatok a versenyjátékoknál?
A Screamer 4x4 egy vérbeli szimulátor, míg a Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 inkább egy könnyed arcade autókázás volt, de ezt leginkább a kiadó igénye és a rendelkezésre álló fejlesztési idő befolyásolta. Személy szerint megmaradtam volna a komoly szimulátoroknál, erre tervek is voltak, de a csapat szívesen kipróbálta volna magát más témában is, és emellett a befektető



partner is inkább a saját filmes projektjeinek játékverzióit részesítette előnyben.

A két versenyjáték meglehetősen pozitív kritikákat kapott, azonban a Terminatort nagyon lehúzták a kritikusok (kevés szerver, rossz matchmaking stb.), ráadásul elsősorban a multiplayerre fókuszált, nem volt benne sztorialapú kampány, csak amúgy Unreal Tournament-szerűen lehetett benne gyakorolni. Hogyan emlékszel vissza erre a játékra? Eleve ilyennek tervezték, vagy csak az idő szorítása miatt nem sikerült befejezni?

A Terminator 3: War of the Machines is rendkívül rövid idő, 10 hónap alatt készült el. Tudtuk, hogy ennyi idő alatt csak olyan játékot lehet létrehozni, ami nem fog pozitív kritikákat kapni a több évig fejlesztett FPS-ek mellett, de gazdaságilag (rövid távon legalábbis mindenképpen) érdemes volt bevállalni. Az is nyilvánvaló volt, hogy ennyi idő alatt egy történetalapú játék megtervezése és kivitelezése lehetetlen lenne. Befejezni terv szerint sikerült, eleve úgy terveztük, hogy a határidőbe beleférjen.

Ezt követően zárt be a stúdió, vagy ezután dolgoztatok még valamin?

A T3: WotM után volt még néhány érdekes demo, egészen izgalmas ötleteket szerettünk volna megvalósítani, de ezeket sajnos már nem sikerült értékesíteni. Így meg kellett hozni azt a szomorú döntést, hogy nem folytatjuk tovább a munkát.

2006-ban csatlakoztál a Black Hole Entertainmenthez, amely akkortájt a Warhammer: Mark of Chaost készítette. Te milyen folyamatban vettél részt?

A Black Hole csapatához csak bedolgoztam, mint külsős vállalkozó, a Warhammer-projekthez készítettem ikonokat. 2005 decemberében megalapítottam a saját cégemet, a Pozsgay Műhely Kft.-t, melyben azóta is folyamatosan dolgozom, főleg a grafikai tervezés területén.

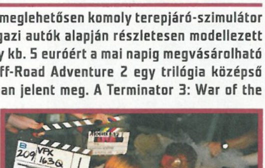
Sajnos a Black Hole is azon magyar csapatok közé tartozott, amelyek néhány játék után kénytelenek volt beszüntetni a tevékenységüket. Te hogyan emlékszel vissza a csapatra, a légkörre? Illetve mit lehet tudni a Might & Magic Heroes VI körül történt kiadói problémákról?

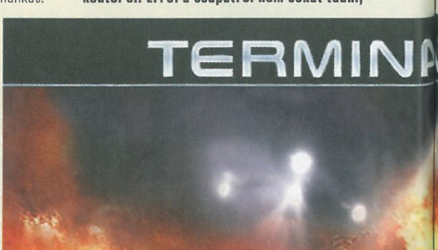
Erről szinte semmit nem tudok. Szerettem bejárni, egyeztetni, de ez néhány hetente jelentett körülbelül egy órát, a csapat hétköznapjaiba abszolút nem folytam bele.

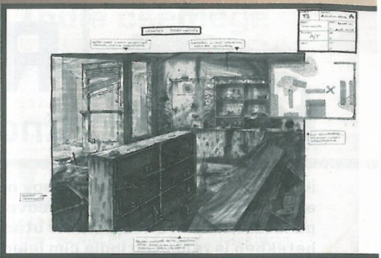
Ezután az Alpha-Tauri Interactive-nál helyezkedtél el. Erről a csapatról nem sokat tudni,

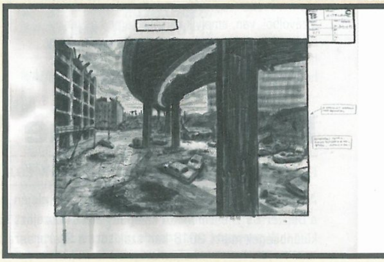
SZIMULÁCIÓBÓL A FILMBE

A csapat által készített Screamer 4x4 egy meglehetősen komoly terepjáró-szimulátor lett tehát, valósághű fizikával, valamint igazi autók alapján részletesen modellezett járművekkel. Igényességét jelzi az is, hogy kb. 5 euróért a mai napig megvásárolható a GOG-on. Az ezt követő Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 egy trilógia középső részét képezi, a harmadik epizód 2003-ban jelent meg. A Terminator 3: War of the Machines pedig A gépek lázadása című film alapján készült: a játékos két oldal, a gépek és a lázadó emberek közül választhatott, majd egy-egy pályán mérhette össze erejét a másik féllel, amolyan Quake III-módra. A csata hevében be lehetett pattanni járművekbe is, ez azonban a játékmenetet nem mentette meg az unalomtól, és a történet teljes hiánya sem sokat segített.









milyen játékokat készített?
Egy volt clever'ses barátommal, tulajdonostársammal alapítottuk az Alpha-Taurit azzal a céllal, hogy közösen folytatjuk a játékfejlesztést, de sajnos az erőforrások korlátozottsága miatt ez nem jött össze, így eladtam a részemet a cégből.

Mivel foglalkozol jelenleg? Maradtál a játékfejlesztésnél, netán más téren vagy aktív?
Ma is leginkább játékokon dolgozom, mint grafikus, illusztrátor. Referenciáimat a www.pozsgay.hu oldalon gyűjtöm, itt a munkafolyamatokról is szoktam leírásokat publikálni. Talán a szabadúszó lenne a találó kifejezés arra, amit csinálok, mert grafikai kapacitást kínálok olyan fejlesztőknek, akiknek éppen erre van szükségük, viszont most hárman dolgozunk a cégemben, így nem csak a saját munkámmal kereskedem.

Közel három éve belecsöppentem a társasjátékok világába, és ilyen relatív rövid idő alatt is már egy tucat megjelent játékon dolgoztam, illetve dolgozunk jelenleg is. Gyakoriak még az arculattervezési és dekorációs munkák is, illetve nagyon szeretek falfestményeket is készíteni. A falfestés szintén csapatmunka, ebből a szempontból hasonlít egy kicsit a játékfejlesztésre, hiszen közösen hozunk létre egy alkotást. Ez utóbbiról a www.falfesto.hu oldalamon írok bővebben.

Melyik csapatra emlékszel vissza a legszívesebben, és melyik nem tetszett annyira? Van esetleg valami, amit ma másképpen csinálnál, akár egyénileg, akár csapatszinten?
Egyértelműen a Clever's, amire a legszívesebben emlékszem, másik ilyen csapatban nem is igazán dolgoztam. Még egyetemista időszakom végén fél évig dolgoztam ugyan a HS Gamesnél, de ez nagyon rövid időszak volt. Annyiban jó volt, hogy megízleltem a szakmát, és innen is jöttek később kollégák a Clever's-höz.

Hogy mit csinálnék másképp? Szerintem semmit. Nagyon jó tapasztalat volt, zseniális embereket ismertem meg, és hálás vagyok, hogy részt vehettem (és máig részt veszek) ebben.

Hogyan látod ma a játékfejlesztést? Mennyit változott az elmúlt évtizedek során?
Mivel elég régiek a legkorábbi tapasztalataim, még Commodore VIC20-on kezdtem az ismerkedést az informatikával, és írtam szöveges kalandjátékot Videoton TV Computerre (mondjuk, nem volt publikus, csupán kollégiumon belül ökörködtünk, viszont működött), így leírni azt a változást, amit én láttam, szerintem több kötet is lenne.

A legfontosabb talán, hogy mára sokkal fegyelmezettebb, professzionálisabb lett ez az iparág. Egészen más csatornákon szólítjuk meg a közönséget és közösséget, valamint a mai gépek, konzolok, de még a telefonok is olyan számítási teljesítménnyel dolgoznak, amiről korábban álmodni sem mertünk.

Gazdaságilag is nagyot változott a világ, egészen másképp lehet ma pénzt keresni egy játékkal, mint akár tíz évvel korábban. Mások az értékesítési csatornák, a fizetési módok. Teljesen eltérően kell ma már felépíteni egy projektet, mind az üzleti, mind a játék szempontjából.

Szerinted mi az oka annak, hogy annyi nagy magyar csapat tönkrement, és ma már csak pár ismertebb létezik? Mit rontottak el, és hogyan lehetett volna ezt elkerülni?
Sehogy, így működik a piac. Természetesen vannak hibás döntések, melyek elvezethetnek oda, hogy egy vállalkozás bezár, de a játékfejlesztéshez szerencse is kell. Jókor, jó helyen, jó ötlettel – és meg kell tudni ragadni a lehetőséget. Ha pedig nem jön össze, meg kell próbálni másképp. Van, hogy egy vállalkozásban mindösszesze néhány év van, és van, hogy sokkal több, akár generációkon át ívelhet. Ez nem feltétlenül hiba. Ha száz évvel korábban gőzhajókat gyártok, az nyerő üzlet, ma már nem az. Természetesen mindig szomorú, ha feloszlik egy csapat, hiszen kialakulnak érzelmi szálak, de jön majd egy új, nyílnak új lehetőségek.

Mit tanácsolnál annak a fiatalnak, aki maga is szeretne fejleszteni, merre induljon?
Amerre csak szeretne, tényleg. Figyeljen a visszajelzésekre, tanuljon, fejlődjön és ne adja fel!

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] Október közepére nagy nehezen az ősz is beköszöntött, hullnak a falevelek, az ég szürke, az eső esik, így tehát az embernek a kedve is rosszabb az átlagosnál. Játékok szempontjából azonban nincs ok a panaszra, hiszen a szeptember után most sem hagytak cserben minket a független fejlesztők. Az elmúlt hetekben is rengeteg indie cím jelent meg, köztük olyan játékok, amiknek már réges-régen be kellett volna futniuk. A győzelem azonban innen szép, a Deliver Us the Moon pedig egy igazán egyedi kaland lett, és ezzel már le is lőttük az egyik program részbeni értékelését. A kínálat felét ebben a hónapban a sci-fi témájú játékok tették ki, de a többi sem adott sokkal rosszabb élményt, bár a játékok minősége nem volt olyan egységesen jó, mint szeptemberben. Fogadjátok szeretettel az e havi válogatást, amik között van olyan is, ami még a videojátékok között is teljesen egyedi megvalósítással rendelkezik.

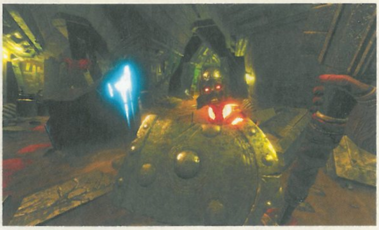
Elderborn

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: HYPERSTRANGE - MEGJELENÉS: 2018.10.11. - ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.

Sajnálatos módon nem túl sok old school játék jelenik meg, de ha egy fejlesztő veszi magának a bátorságot, hogy ilyet készítsen, akkor azzal kielégítheti azon játékosok igényeit, akik a '90-es évek elején hasonló alkotásokkal ütötték el az idejüket. Az Elderborn is ezt az élményt kínálja: kellemes zenét, kincskeresést, remek környezetet, ellenfelek százainak lekaszabolását, igazi és hamisíthatatlan retró mókát.

A Hyperstrange egy kicsi lengyel stúdió, amit pár évvel ezelőtt két tehetséges szakmabeli, Przemysław Miliński és Łukasz Jarząb alapított. Sok ötletelés után találták ki az Elderbornt, ami háromévnyi munka után jelent meg, egyelőre Early Access címként. A Hyperstrange alkotása azonnal megmutatja, hogy mit kínál. Egy barlangrendszer aljáról kell elindulnunk, hogy a legmagasabb pontjáig eljutva megtaláljuk végzetünket. Ez azonban nem egyszerű, hiszen a csontvázak és egyéb rusnyaságok mindent megtesznek azért, hogy ezt megakadályozzák. A siker kulcsa a harcrendszer megfelelő elsajátításában és az ellenfelek kiismerésében rejlik. Van, amelyik dárdákat dob a távolból, van, amelyik karddal támad és pajzszsal védekezik, az pedig nem mindig tiszta, hogy honnan jön a támadás. Csak azt vesszük észre, hogy a képernyő elkezd szürkülni, hullámozni, mi pedig ismét a gödör alján találjuk magunkat, hogy nekiinduljunk a barlangnak. Taktikázni kell, hiszen egyszerre akár tucatnyi ellenfél is nekünk eshet, így igencsak meg kell tanulni a különböző támadási formákat. Az Elderborn a korai hozzáférés ellenére remekül fest és nagyszerűen fut, és bár alapvetően lineáris játék, mégis képes kellemes szórakozást nyújtani. A barlangrendszer egyébként egyszerűen felfedezhető, a mozgás/mászás teljesen folyamatos, a környezet részben pusztítható, szóval a retró-érzés tökéletesen megvan. A Hyperstrange körülbelül fél évig tervezi EA fázisban tartani a játékot, ami idő alatt alaposan kibővíti a címet: új fegyverekkel, új ellenfelekkel, új területekkel és más, a játékban jelenleg nem lévő elemekkel. Ha szerettétek a Doom sci-fi környezetében a mészárlást, akkor ezt is érdemes kipróbálnotok: az Elderborn egyelőre rövid, ugyanakkor vérben tocsogó élményt kínál, ami a teljes megjelenés után sem lesz drágább.



Deliver Us The Moon: Fortuna

FEJLESZTŐ: KEOKEN INTERACTIVE - MEGJELENÉS: 2018.09.28. - ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.

A holland csapat, a Keoken Interactive 2016 elején indított gyűjtést a Kickstarteren, hogy el tudják készíteni a saját holdutazásukról szóló játékukat, a Deliver Us The Moont. A kampány alatt összejött 100 ezer font, de a beígért 2016-os premierre nem került sor, viszont a fejlesztőcsapat a kreatív különbségek miatt 2018-ban szakított a Starbreeze-zel, így szeptemberben már önállóan adta ki a régóta várt produkciót.

Melyik gyermek nem álmodik arról, hogy űrhajós lesz? Ez sajnos sokaknak csak vágyálom marad, a Keoken Interactive alkotásának köszönhetően viszont mindenki eljuthat a Holdra. A Deliver Us The Moon a nem túl távoli jövőben játszódik, amikor a Föld energiaforrásai kimerültek. A megoldást a tudósok egy új ásványi anyagban találták meg, a Holdat kolonizálták, egy forradalmi eszköz segítségével az energiát a Földre küldték. Néhány évtizeddel később a kapcsolat elveszett, az energia megszakadt, a Föld pedig csendes pusztulásra ítéltetett volna, ha néhány tudós nem dönt úgy, hogy megpróbálkoznak egy végső misszióval: embert juttatnak a Holdra, aki kideríti, hogy mi történt. Innen indul a sztori, amiben tényleg valódi asztronautának érezhetjük magunkat.
A Deliver Us The Moon egy narratíva alapú program, amiben a kilövés feladataitól kezdve az űrállomásra

való dokkoláson át az oxigénrendszer helyreállításáig mindent nekünk kell megcsinálni. És ez csak a ránk váró feladatok egy apró szelete. A történetmesélés a szokott módon zajlik: a holdbázis felfedezése közben naplóbejegyzéseket olvasunk, hologram emberek párbeszédeit hallgatjuk, így áll össze az események háttere. Mondhatnánk, hogy a Deliver Us The Moon egy egyszerű sétaszimulátor, de ez nem teljesen igaz: gyakran az idő nyomása alatt kell a rejtvényeket megfejtenünk, hogy túléljük az űrkalandot. Tálalás szempontjából a program lenyűgöző, a zene kellemes, a súlytalanság remekül szimulált, így érdemes belevágni ebbe a párórás kalandba. A viszonylag magas pontszám tehát indokolt, de azt tudni kell, hogy a sztori cliffhangerrel zárul, hiszen epizódikus játékként lett megtervezve, viszont nem tudhatjuk, hogy a szakítás miatt sikerül-e befejezni a történetet...

80%

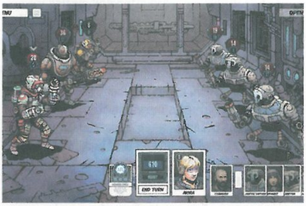
Deep Sky Derelicts

FEJLESZTŐ: SNOWHOUND GAMES - MEGJELENÉS: 2018.09.26. - ÁR: 20 EURÓ, 6500 FORINT.

Szereted a képregényeket? Szoktál kártyázni? Rajongsz az RPG/stratégia programokért? Akkor a Deep Sky Derelicts a te alkotásod! A Snowhound Games – amely eddig csak egy Androidra/iOS-re készült játékot adott ki –, 2016-ban jelentette be a Deep Sky Derelicts című produkciót, ami 2017-ben már díjat is nyert, akkor, amikor Steamen a program még csak próbaidejét töltötte a korai hozzáférés során.

A Deep Sky Derelicts ugyanis egy képregénybe oltott játék, ami egy mocskos, sötét jövőbe kalauzolja el az olvasóját. A történet szerint az emberiség két részre oszlott az űr kolonizálása után: a gazdagok planétákon élnek, jólétben és gazdagságban, míg az aljanép állampolgárság nélkül az űr sötétjében, bányatelepeken és lerobbant űrállomásokon tengeti életét... A játékban mi is egy ilyen embert alakítunk, aki egy nap megkapja a nagy lehetőséget, ígéretet az állampolgárságra, amihez csak el kell végezni a piszkos munkát, egy legendás hajó megkeresését. Innen indul a nagy kaland, ami néha kifejezetten nehéz, avagy elég gyorsan elpatkolunk, ha nincs szerencsénk. A kezdő űrállomáson tudunk zsoldosokat bérelni, itt vehetünk fel küldetéseket, valamint itt kereskedhetünk. A játék alapját az energiapontok jelentik, minden egyes cselekedet elemészt bizonyos mennyiséget, arra pedig nagyon kell figyelni, hogy a nálunk lévő adag ne fogyjon el, különben a játék véget ér. A Deep Sky Derelicts univerzuma procedurálisan generált, így új játék indításakor új kalandot is kapunk. Azt pedig soha nem lehet tudni, hogy milyen helyzetbe csöppenünk, hiszen a környezetet nem látjuk egészen addig, míg a célmezőre nem lépünk. A harc kártyákkal működik, minden egyes karakterosztálynak megvannak a saját különleges képességei, a pakli tartalma pedig attól is függ, hogy milyen felszerelést aggatunk magunkra. Így a megfelelő csapat összeállítása létfontosságú a küldetés sikere érdekében. A Deep Sky Derelicts vizuális dizájnja lenyűgöző, a rajzok szépek, a zenék jók, kaland pedig van bőven a Snowhound Games alkotásában. Egy vérgőzős alkotás ez, amit a taktikai műfaj rajongóinak mindenképpen ki kell próbálniuk, de azok sem fognak benne csalódni, akik csak egy jó sci-fi játékot keresnek.

85%



Prodigy Tactics

FEJLESZTŐ: HANAKAI STUDIO - MEGJELENÉS: 2018.09.28. - ÁR: 20 EURÓ, 6500 FORINT.

Az elmúlt években a stratégiák rajongói joggal szomorkodhattak, hiszen a nagy stúdióktól alig-alig kaptak kellemes, jól felépített címeket. Így az űrt az indie-k töltik be, hol jobb, hol rosszabb programokkal. A Prodigy Tactics-nek, a Hanakai Studio alkotásának vannak jobb és rosszabb aspektusai, így vásárlás előtt mindenképpen érdemes megtekinteni néhány, a programról készült videót.

Hogy mi a Prodigy Tactics? Egy fantasy környezetbe helyezett, körökre osztott stratégia/RPG játék, amelyben öt válogatott hőssel kell küzdenünk mindenféle rusnyaság ellen. Természetesen van oktatómód, ugyanakkor az nagyon túlhúzott. Ami rögtön megfogja az embert, az a program tálalása. A karakterek hihetetlenül szépek, az animációik lenyűgözőek, ahogy maga a környezet is. A nagy kérdés azonban, hogy milyen a játékmenet? Kifejezetten lassú, ezt el kell ismerni, mégis van benne valami, amiért egy ideig előjön a csak még egy kört érzés. Ugyanis a Prodigy Tactics a multin kívül szóló és hordák elleni végtelenített meccseket is kínál, amiknek csak az összes, általunk vezérelt karakter halála vet véget. A harc a Harmony és Dissonance támadások rendszerére épül, használatukat pedig alaposan meg kell gondolni. A Harmony támadások viszonylag kis sebzést okoznak a célpontnak, de egyúttal biztonságosak, míg a Dissonance támadások sokkal erősebb pusztítást okoznak az ellenfélnek, viszont ezek elsütésével a mezők megváltoznak, egy idő után pedig felrobbannak, ezzel egészségvesztést okozva mind a hősöknek, mind az életünkre törő rusnyaságoknak. Emiatt fontos a taktikázás, a karakterekhez kötődő egyedi képességek használata. A sztori mód is ezt kínálja a szereplőkhöz kötődő történetekkel. De a Prodigy sem tökéletes: amikor huszadik alkalommal nézzük végig ugyanannak a karakternek a támadási animációját, legszívesebben kilépnénk. A játék egy idő után képes repetitívvé válni, akkor is, ha az ellenfelek pozíciója körről körre változik. Apró adagokban kifejezetten jó élményt ad a Prodigy Tactics, így érdemes fogyasztani, hosszabb ideig játszva azonban beköszönt az unalom. A Steam refund policyjével viszont nem vesztetek semmit – ha tetszik, megtartjátok, ha nem, visszakéritek az árát.

68%

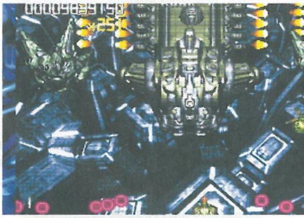
Indie csemege

Fast Striker

FEJLESZTŐ: NGDEV
MEGJELENÉS: 2018.10.16.
ÁR: 7 EURÓ (KB. 2300 FT)

A Fast Striker egy olyan arcade shooter, ami a játéktermekben is megtalálható volt. A feladatunk egy űrhajó vezérlése és a feltűnő ellenfelek eliminálása. A játék irányítása rendkívül egyszerű, mindösszesen három gombra van szükségünk, hogy túléljük a bullet hell élményt. Bizony, az ellenfelek lövedékei betöltik az egész képernyőt, ügyességre van szükség, hogy ne veszítsük az életeinket. A Fast Striker 60 fpssel mozog, retró élményt és négy játékmódot nyújt, a cél természetesen a minél több pont megszerzése. A játék mindösszesen 130 mega, nem is kerül sokba, viszont lehet hajtani a platina trófeára, hiszen az NGDEV alkotása támogatja a PS ezen funkcióját is. A Fast Striker nem kínál hosszú játékidőt, de szórakoztat és csak ez a lényeg.

74%

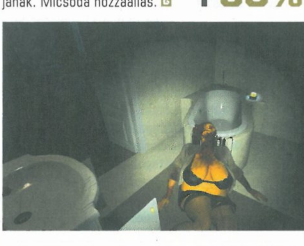


The Works of Mercy

FEJLESZTŐ: PENTACLE
MEGJELENÉS: 2018.09.26.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4800 FT)

Újabb ígéretesnek tűnő próbálkozás, ami óvatosságra int a Kickstarter-kampányokat illetően. A The Works of Mercy a kalapozás során sokat ígért, végül szinte semmit nem tart be, egy-két óra alatt befejezhető, látványa pedig bár kellemes, messze nem olyan lenyűgöző, mint első pillanataiban mutatták. A belső nézetes, még sétaszimulátornak is nehezen nevezhető program szinte csak egy lakásban játszódik, és bizony abban sincs köszönet. Noha a gyermekünk elrablójával zajló halálos játékban van választásunk, ami komoly következményekkel is jár, igazából kevés a valóban meglepő és emlékezetes pillanat. Kifejezetten kár érte, ráadásul a fejlesztők magára is hagyták a játékot, hogy egy új, sikeresebb projekt felé forduljanak. Micsoda hozzáállás.

50%



írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

STREET FIGHTER X TEKKEN

➲ Szia Tika!
Az újság 2018. szeptemberi számához járó Street Fighter X Tekken feltelepítése után, a játék elindításával „Fatal Error-An unhandled error occurred. .(0xffffffff)" hibaüzenetet kapok. Több telepítés után is megpróbáltam, de mindig ez az üzenet fogad. Lehet ezzel a problémával kezdeni valamit? Segítségedet előre is köszönöm! :)
Üdv, ➲ OLIVÉR

A Vezérlőpult, Programok eltávolítása menüpontnál a Microsoft Games for Windows - LIVE Redistributable klienst és a Microsoft Games for Windows Marketplace-t távolítsd el. Aztán a https://tinyurl.com/y76d5n32 linken a „kattints ide" kiemelésre bökj rá (nem számít, hogy Win7/Win8-at említ a bejegyzés, Win10-re is működik), töltsd le az újabb verzióját GfWL klienst, és telepítsd.

S.T.A.L.K.E.R.

➲ Kedves Tika!
Köszönöm a múltkori biztatást a játékkal kapcsolatban. Tegnap este - 2 óra, és 100-150 újratöltés után - sikeresen befejeztem. Azt a részt, amikor kinyírták a fontos karaktert, könnyen megoldottam. Csak fedeznem kellett, hogy meg ne öljék. Néztem végigjátszást, és jól gondolom, hogy két vége van? Én azt kaptam, hogy örökéletem legyen. De végigjátszásnál azt találtam, hogy aranyérme eső hullik rám. Szóval ezt hogyan lehet el érni? Csak azt ne mond, hogy úgy, hogy minél kevesebbet, vagy egyáltalán nem ölök. Ez hülye vicc lenne. Ja, és olvastam a regényt, de van még egy csomó Stalker regény, amit érdemes elolvasni. Na, ha azokat olvasod, akkor a játék nem üt, hanem robban.
Még egyszer köszönöm a jó tanácsot.
További sok sikert a munkába és az életbe.
Üdv: ➲ JÓZSEF

Hétféle befejezés van, és ebből 5 nem igazi, beleértve az „aranyesőt" meg az örökéletet is, amúgy jellemzően az 5 hamis befejezés (Wish Granter) a frakciókkal való viszonytól, hírnévtől, karakternél lévő pénz mennyiségétől függ. Az igazi befejezés meg attól, hogy megszereztük-e a dekódert... Nem akarom szétspoilerezni, szóval, ha van egy mentésed onnan, amikor a Psi emittert megsemmisítetted a Lab X16-nál, akkor menj el Guide-hoz, és kövesd is végig azt a szálat.

Ps.: Ha mégis beleolvasnál, hogy melyik befejezés hogyan, miként érhető el, a magyar wikin szépen össze lett foglalva – https://tinyurl.com/ybhgkaju

DYING LIGHT

➲ Szia Tika!
Egy barátom mesélte, hogy milyen jó kis túlélőjáték a Dying Light nevű csoda, úgyhogy beszereztem, és most már egy ideje megszállottan nyomom is. De most elakadtam. Van az a postás küldetés, aminél most eljutottam egy sötétkék furgonhoz, a térkép jelölése szerint is pont ott kéne folytatni, de nem tudok hozzáférni ahhoz, ami a küldetéshez kell, mert a furgonon belül nem nyílik az ajtó. Hol a kulcs? Mit nem vettem észre? Hogyan lehet itt továbbjutni?
Légyszi segíts! Előre is köszönöm!
Hű olvasótok, ➲ GABI

Ez a Going Postal küldetés lehet, és valóban jó helyen vagy, csak itt egy néha-néha felbukkanó bug szokta megkeseríteni a játékosok életét, nevezetesen, hogy az ajtó, aminek nyílnia kéne, nem nyílik. A furgon jobb hátsó kerekénél ereszkedj le guggolásba, és nézz be közelről a sárvédőív mögé, ugyanis (hála egy másik bugnak) a karosszérián keresztül is látható a keresett csomag (Kid's missing package), sőt fel is lehet venni.

FORTNITE

➲ Szia Tika!
Egy kis Fortnite gondoltam jól esne, hát rosszul, mert elindul a busz, megnyomom a Spacet, és visszadob a lobby-ba a következő indokkal: You were removed from match due to internet lag, VPN usage, or for cheating. Na most, én akartam cheatelni egy másik karakterrel, mert már unom az aimomat :D, de mégsem tettem, és gondoltam, valahogy az EasyAntiCheat érzékeli azt a több százat, ezért letöröltem őket, de a probléma továbbá is megvan.

Nem hiszem továbbá, hogy az internettel lenne a baj, nem használták a szüleim az internetet nagyon, úgyhogy az nem terhelheti le, szóóóval... Mindenesetre remélem sikerül megoldást találni :)!
Üdv: ➲ BOTOND

Azt gondolom, hogy nemcsak „akartál cheatelni", hanem műveltél is valami csúnyaságot, más kérdés, hogy menet közben meggondoltad magad, szóval, ha bármiféle módosítást végrehajtottál, akkor azt csináld vissza (fájlokat törölni etc.). Ha nem tudod visszacsinálni, akkor az Epic Games Launcherben, a Fortnite indításánál, a fogaskerék ikonra kattints, majd Uninstall, aztán kézzel törölni a megmaradt könyvtárakat, végül jöhet az újratelepítés (ha ez sem elég, akkor például reményt nyújt a registry takarítás CC Cleanerrel). Persze előfordulhat, hogy egy beragadt VPN kliens, pl. a Hamachi okozza a gondot...

CALL OF JUAREZ

➲ Sziasztok!
Az Episode V-ben, amikor Ray-jel a bányában vagyunk, egy ponton kidobott a játék és mikor visszaléptem a pályára, akkor nem reagál semmilyen gombra (nem tudok nézelődni, se mozogni, de még fegyvert váltani sem), és az egérre sem, csak ezekre: ESC, Alt+F4, Alt+TAB.
Erre van valami orvosság? :D

Nem tudom, mi lehet a baj, mert a netes keresők erre a helyre és ilyesféle fagyásra nem dobtak találatot. Esetleg kezd újra egy korábbi szakasztól, vagy ugord át ezt a részt. Itt van az összes mentési ponthoz tartozó save file: https://tinyurl.com/yd4cgkh9 (a mentések helye a Dokumentumok\Call of Juarez\out\save\ mappa).

FALLOUT 4

➲ Szia Guru!
Rendszeres olvasótok vagyok, és eljött az idő, hogy én is igénybe vegyem a mentőövet. Már ha tudtok segíteni. Szóval az a helyzet, hogy a Fallout 4 már a menüben lefagy, és kilép a játékból, pedig elvileg minden oké, gépigény, stb..
Előre is kösz, ha válaszoltok! ➲ ROLI

Állítólag a Creation Club okozza, mert amióta behozták, azóta szaporodott el ez a fajta hiba, és leginkább arra gyanakszik mindenki, hogy bizonyos IP címekkel nem kommunikál rendesen a központi szerver. Könnyű meggyőződni arról, hogy nálad is ugyanez-e a szitu, mert ha kihúzod a netkábelt, és működik, akkor biztos, hogy itt van az eb elhantolva. Tekintve, hogy a hálókábel kirángatása nem túl elegáns megoldás, igazából két lehetőséged marad. Vagy VPN-t használsz, vagy a tűzfaladon tiltod a kijutást, előbbi esetben a Creation Club elérhető lesz, utóbbiban nem.

ASASSIN'S CREED 2

➲ Kedves Tika!
Annak ellenére, hogy általában nincs gondom a játékokkal, mindig el szoktam olvasni a mentőöv rovatot is, az ördög nem alszik ugyebár. Mivel csak 1 éve vagyok előfizetőtök, simán lehet, hogy korábban előfordult már kérés ezzel a programmal kapcsolatban, ezért hátha nálatok gyorsabb választ kapok, mint a supportnál.
A probléma a következő:
„A múlt héten vásároltam Steam-en keresztül az Assassin's Creed 2 szoftvert. A mai nap telepítettem, az első indításnál kérte a kulcsot, azt megadtam, de nem indult el. Az Uplay alkalmazásban a termék telepítettként jelenik meg. A fájlok ellenőrzése Uplay-en nem lehetséges, a Steam ellenőrzése mindent rendben talált. A telepítés során a Microsoft Visual C++ települt, azt frissítettem, nem oldotta meg a problémát. Rendszergazdaként történő indítás sem hozott megoldást. A GYIK-ban szereplő monitor felbontás probléma megoldásaként jelzett assassins2.ini file nem található a telepítési könyvtárban. „ Egyelőre sajnos nem reagáltak semmit.
A gugli kihoz egy rahedli találatot, hogy másnak is van hasonló baja, de ilyen 10-15 lépcsős megoldási javaslatokba botlottam csak, ahol mindent újra kellene installálni jóformán a 3.0-ás windowstól kezdődően. :-P Hátha van valami egyszerűbb megoldás is!
Mivel más Steam-en vásárolt újabb Ubisoft cuccok (pl. Division, For Honor) simán mennek, gondolom a probléma a stuff avittságával lehet összefüggésben.

Előre is köszi a segítséget, ➲ PÉTER

**Ez a probléma mostanában sokszor előkerült (steames fórumokon is), úgyhogy a megoldást – amivel végül maga Péter állt elő, méghozzá egy rövid levélváltás után –, gondoltam megosztom:
„Megnéztem a Uplay Launcher log fájlját, az alapján nem stimmel az exe, amit futtatni próbál. Írja elérési úttal, hogy nem tudta betölteni az AssassinsCreed2.exe-t, viszont a Steam könyvtárban AssassinsCreed2Game.exe van. Hiába nevezem át, úgysem jó. Akkor a Steam letölti újra a saját nevű exe-jét, a Uplay meg a log szerint futtatja, de mégsem. Hibaüzenet helyett ezúttal Ubis homokóra van. Próbáltam a launcherben átírni a setup file-t, ahol szerepel az indítandó file neve, de az sem működik. Valaki írta a Steam fórumban, hogy nincs registry bejegyzése a játéknak, pedig a Uplay launcheres fájljában van rá hivatkozás. Ő megcsinálta, neki működött, én is, nekem nem. (Bár azt nem tudom, hogy ez mennyire járható út, nem szoktam manuálisan piszkálni a registryt.)
Az egyedüli dolog, ami segített, hogy letöröltem a steames verziót, és feltelepítettem a Uplayen keresztül. (Ezt is javasolta valaki egy friss Steam topicban.) Szerencsére a licenckulcsot megjegyezte, így benne volt a Uplay játékos könyvtárában is. Így végre elindult.
De azért nonszensz, hogy megveszel valamit, ami nem működik. Még mázli, hogy a Uplay is engedte telepíteni. Ha tényleg az a gáz, hogy a két verzióban más az exe neve, az elég pitiáner hiba. Mondjuk, szívesen ráuszítanám a felelősre Ezio Auditorét! ;-)!"**

VEGYES

➲ Szia Tika!
Akadás gondjaim lennének a következő játékokkal:
Brothers in Arms játékok (Eredeti lemezekről)
Medieval 2: Total War (Eredeti lemezről)
Universe Sandbox 2 (Steam)
Ezek az akadások ilyen 1-2 másodperces minilaggok, és nagyon idegesítőek, más játékokban nem fordulnak elő.
Gépem:
Nvidia GeForce GTX 1070 8GB
Intel Core i7-6700HQ 2.6 GHZ 8 magos
16GB DDR4-es RAM (2133 MHZ)
256GB-os SSD
1TB-os HDD (ezen van az összes játékom)
Már próbáltam kompatibilitást beállítani (XP SP2, SP3), és affinitást beállítani (8 magról 4-re állítani a játékban), de semmi se használt.
Tudsz erre valami megoldást vagy megoldásokat?
Üdv, ➲ BALÁZS

Az Universe Sandbox 2 eléggé instabil még (korai hozzáférésben van), és a fizikai szimuláció meg a nagyobb galaxisok szétzabálják a processzort (nincs jól optimalizálva). Talán ez lehet a magyarázat...

A Medieval 2: TW, nos, itt jó lenne tudni, hogy a patcheket megkapta-e a lemezes játék (azt hiszem, 1.5 verziónál lett a vége), mert komoly hibajavítások voltak. A tapaszokhoz vezető link: https://tinyurl.com/ybcj6lly

A Brother in Armsról nem sok tippem van, én pár éve játszottam újra ezeket, gyakorlatilag 0 problémával (egyedül Win8 kompatibilitási beállítást emlegetnek a Steamen, az első résznél, a Win10 miatt).

HDD

➲ Üdv!
Már régebben is volt az a problémám, hogy alig volt valami letöltve, és azt írta, hogy alig van tárhelyem. Most például a 400GB-os HDD-re 2db 60 gigás játék van letöltve, és más kisebb programok. Néha elmegy az áram, ez lehet amiatt? És valahogy meglehet csinálni, hogy tényleg csak azt érzékelje, ami le is van töltve :)? Előre is köszönöm a választ

➲ KORNÉL

Telepíts fel egy HD Sentinelt (https://tinyurl.com/y8d5buow – próbaverzió), és az majd megmondja, mi a bibi a merevlemezen. Látatlanban azt mondanám, hogy hibás szektorok tömkelege miatt csökken a tárhely.

Ps.: És igen, a gyakori áramszünet nem tesz jót a merevlemezeknek – főleg, ha éppen valami írás/olvasás művelet közben megy el a „villany", de ugyanígy a többi alkatrésznek sem tesz jót, szóval, ha az áramellátási probléma tartós, egy szünetmentest nem ártana beszerezni.

GEFORCE NOW

➲ Üdv!
Végre megkaptam a kódomat a Geforce Now bétájához. Csak érdekelne, hogy van e valami hátulütője az egésznek, esetleg fel tudják törni ezen keresztül a Steamemet?
Előre is köszönöm a választ!

Biztonsági kérdésekben sosem mondunk olyat, hogy soha, de az Nvidiáról nem gondolnám, hogy hanyag vagy kevésbé biztonságos lenne, mint mondjuk a Steam, és ha a kétlépcsős azonosítás (Steam Guard) be van kapcsolva a Steamben, akkor rendben leszel (de persze ne ugyanazt a jelszót használd a Geforce now, Steam és levelezés trióhoz).

MAGYARÍTÁS

➲ Szia Tika!
Feltelepítettem az Assassin's Creed 2 játékot, de sehogy sem tudom felrakni a magyarítást. Néztem fórumokat, és data forge elemeket beraktam a játékmappába, de akkor még a szöveg helyén kis vonal jelent meg, kérlek, ha tudsz megoldást a problémára, segíts nekem.

Van egy fórum, ami eléggé naprakész ebben a témában, és a kapcsolódó, a magyarításhoz szükséges linkek is élnek még. A lényeg egyébként, hogy a magyarítás verzióján már túlhaladt a játék frissítése, és máshogy kell a UPlay, és máshogy a steames verziót megpiszkálni, hogy előbb egy korai verziót kapjon az ember. Arra pedig már rá lehet ereszteni a Data állományokat, aztán a magyarítást, és utána frissíthet a kliens. Minkét klienses verzióra találsz példát, hogy hogyan sikerült működővé varázsolni a srácoknak. Link: https://tinyurl.com/ycukj2fp

STEAM

➲ Szia Tika!
Elég furcsa dolog történt a Steamen, minap frissítenem kellett valamit, és jelezte, hogy írjam be újra a jelszót, mert sokszor beírták a jelszót állítólag..., fogalmam sincs mi van. Ha Shift+Tabolok, akkor kijön a Steam webböngésző, és az oldalra kiírja acess denied. Megpróbáltam mobilon, ott már chatelni sem lehet, ugyanúgy acess denied, mindenhol, még a Guardnál is. Kijelentkeztem mobilból, és gépen a Steamből, ugyanaz van, és már mobilon vissza se tudok lépni, mert ezt írja ki: „access denied. you dont have permission to acess steamcommunity/mobilelogin? on this server". Azóta, hol a programmal megy, mert más országból működik, a barátomnak semmi ilyen problémája nincs.
Tehát fogalmam sincs mi ez.
Tudnál segíteni? Tanácstalan vagyok.

Próbálj meg másik hálózatról belépni, tehát ne az otthoni wifiről, és ha így sikerül, akkor nálad (az otthoni hálózatban) van a gond, vagy a szolgáltató tiltott le bizonyos szolgáltatásokat. Ám ha máshonnan sem elérhető, na, akkor az account problémás, regisztrálni kell egy újat, és az új segítségével a Steam támogatás oldalán rákérdezni, hogy mégis mi történt.

intel® HELYZETJELENTÉS

ELŐRELÉPÉS NÉLKÜL AZ INTEL FÉLKARÚ ÓRIÁS

[ÍRTA BODAK]

Mozgalmas hónapon van túl az Intel, új processzorok, bejelentések, átszervezések színesítették az elmúlt időszakot, de az Ice Lake és a 10 nm még mindig sehol. Mindeközben a konkurencia sem tétlenkedik, és az óriás tétovázása az egész piacra hatással van, így ránk, játékosokra és vásárlókra is.

Kezdjük a cikk apropójának alapjával, mely egyben az, ami a legtöbbeket a leginkább érdekelhet. Ez lenne az új termékcsalád, az Intel kilencedik generációja, mely olyan, mint a mesebeli királylány: egyszerre hozott is ajándékot, meg nem is. Ráadásul több szempontból ez a helyzet, a teljes kép pedig még összetettebb, de haladjunk csak szépen sorban.

ÚJABB, ERŐSEBB, JOBB

Október 19-én érkezett meg tengerentúlon (a hazai vásárlóknak még várniuk kell, sőt érdemes is, de erről majd lentebb) a boltok polcaira az Intel kilencedik generációs processzorainak első három tagja, melyek az i9-9900K, i7-9700K és i5-9600K jelzésű példányok. Az új jelzéshez új termékpaletta társul, az asztali processzorok zászlóshajójának szerepét átvette az i9-es széria, melynek első tagja 8 maggal és 16 logikai szállal, változatlanul 95W-os TDP-vel joggal érdemli ki a címet. Alap órajele 3,6 GHz, mely turbóban immáron két magon 5 GHz-re, az összes magon pedig maximum 4,7 GHz-re emelkedik.

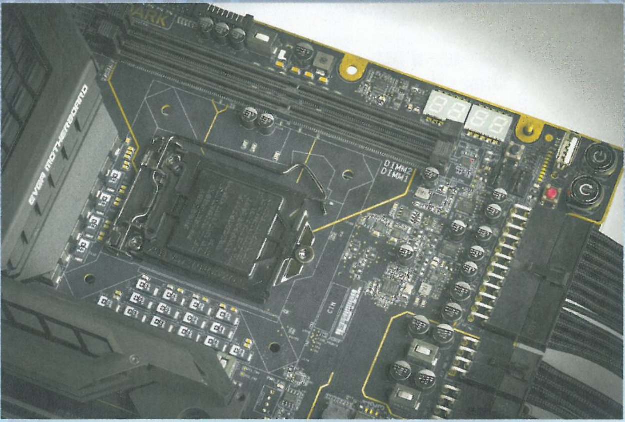
Akadnak változások az i7-es sorozat körül is: nagytestvérétől elsősorban az különbözteti meg, hogy bár ahhoz hasonlóan szintén 8 maggal szerelve, immáron Hyperthreading nélkül érkezik. Illetve a gyári órajelek közti minimális eltérés mellett (alap órajelek egyeznek, a turbo itt 4.9 GHz) az L3 Cache mérete is kisebb (12MB). Újítások egyedül az i5-9600K körül nincsenek, az nyolcadik generációs társával megegyező módon 6 maggal és logikai szállal készül, csupán az órajeleken emeltek picit. És ahogy arról a „K" jelzés is árulkodik, mindhárom processzor szorzózármentes, vagyis vérmérséklettől függően lehet őket tuningolni a „Z" jelzésű alaplapokban. A könnyebb összehasonlíthatóság érdekében táblázatban összesítettük az új és régi generáció főbb tulajdonságait.

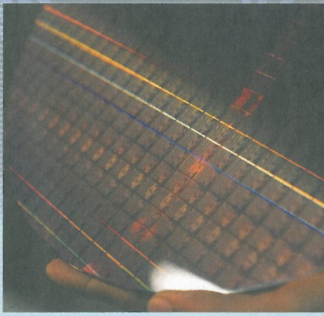
Jó hír továbbá, hogy az új generáció egy könnyed BIOS frissítés után kompatibilis a Z370-es alaplapokkal. De azoknak, akik naprakészek akarnak maradni, vagy éppen most építenek gépet, egyszerűbb a Z390 deszkák valamelyikére beruházni, melyek pluszban még natív USB 3.1 támogatással és integrált SDXC és IEE 802.11ac WiFivel rendelkeznek. Az már más kérdés, hogy mennyire érdemes felülni erre a vonatra és elgondolkozni azon, hogy emiatt vegyünk-e fel újabb áruhitelt az ünnepi szezonra (spoiler: nem érdemes).

BAJ VAN, BABÁM

Rossz hír viszont, hogy idehaza ezek egyrészt még nem kaphatók, és a független tesztek alapján nem is túlságosan (na, jó, egyáltalán nem) indokolt a váltás, mert az előrelépés minimális. Mégis leginkább az a gond, hogy az Intel az elmúlt hónapokban szinte teljes termékpalettájával átállt a 14 nm-es gyártástechnológiára. Méghozzá azért, mert gyártókapacitását viszont ezzel párhuzamo-

CPU	TDP	MAGOK/LOGIKAI SZÁLAK	ALAP/TURBO ÓRAJEL (GHZ)	L3 CACHE	TÁMOGATOTT DDR4 (MHZ)	IGPU
9. GENERÁCIÓ						
CORE I9-9900K	95 W	8 / 16	3.6 / 5.0	16 MB	2666	GT2
CORE I7-9700K	95 W	8 / 8	3.6 / 4.9	12 MB	2666	GT2
CORE I5-9600K	95 W	6 / 6	3.7 / 4.6	9 MB	2666	GT2
8. GENERÁCIÓ						
CORE I7-8086K	95 W	6 / 12	4.0 / 5.0	12 MB	2666	24 EUS
CORE I7-8700K	95 W	6 / 12	3.7 / 4.7	12 MB	2666	24 EUS
CORE I5-8600K	95 W	6 / 6	3.6 / 4.3	9 MB	2666	24 EUS





san nem emelte meg, talán mert a 2016 óta útiterveken feltűnő majd eltűnő, folyton emlegetett, és lassan már harmadik éve késő 10 nm-es csíkszélességen történő gyártástechnológia fellendülésében reménykedtek. Ez viszont nem következett be, így kihasználatlan kapacitással rendelkeznek az egyik oldalon (10 nm), és túlterheltel a másikon (14 nm), melynek végső eredménye a nem is olyan lassan kialakuló készlethiány. Ez pedig a végfelhasználókat érinti a legrosszabbul, a kereskedők ugyanis szeptember óta árat emeltek, és egyelőre kérdés, hogy az új processzorok miként befolyásolják majd a korábbi generáció tagjainak ár- és készlethelyzetét. De van egy sejtésünk: nagy valószínűséggel semmi jóval nem kecsegtet az ünnepi szezon az Intel processzorokra váróknak, hiszen mint említettük, a 9. és 8. generáció egyaránt 14 nm-en készül, és egy kapacitáson osztozik, vagyis általános drágulás várható.

A helyzetet jól tükrözi, hogy a belépőszintű alaplapokba szánt, H310-es lapkakészletre gyakorlatilag már nem is jutott gyártókapacitás, a meglévő forrásokat nyilvánvaló módon a jövedelmezőbb chipsetekre fordították. Nem maradt más hátra, mint a hátramenet, és a helyzet súlyosságának csökkentése érdekében az említett modelleknél az Intel visszalépett a 22 nm-es csíkszélességre. Lehet ugyan köntörfalazni, hogy minimális a fogyasztásbeli emelkedés (tényleg az), de a kényszerű lépés magáért beszél, még ha csak belépőszintű alaplapokról is van szó. Még komolyabb lépés, hogy az

Intel az idei 14 milliárdon felül további kerek egy milliárd dollárral (csak a miheztartás végett: ebből az összegből már kb. háromnegyedrészt meglett volna a négyes metró első szakasza) egészíti ki a gyártásra szánt költségvetést, melyből az arizonai, oregoni, írországi és izraeli gyáraik részesülnek majd, de ez a fennálló helyzeten idén már nem tud segíteni. Továbbá strukturális átszervezés is kezdetét vette, a cég a technológiai és gyártó csoport (Technology and Manufacturing Group) helyett három, különálló részleget hoz létre, melyek a kutatás (Technology Development), gyártás (Manufacturing and Operations) és ellátás (Supply Chain) mentén hasítják fel az eddig egy kézben levő részleget.

BÁR KOMOLY VÁRAKOZÁSAINK VOLTAK ERRE AZ ESZTENDŐRE NÉZVE, LÉNYEGÉBEN EGY HELYBEN TOPORGÁS MENT, AMI VISZONT ELŐREVETÍTI 2019 IZGALMAIT.

Teljes tűzoltási fokozatba kapcsolt tehát a cégóriás, melynek egyéb gondjai tetejébe ott van, hogy elnök-vezérigazgatójától, Brian Krzanichtól ez év júniusában vált meg, és azóta is keresik a következő jelöltet. Pillanatnyilag az igazgatótanács és egy helyettes CEO (Bob Swan, korábbi pénzügyi igazgató) látja el a feladatot. A terv szerint a hat hónapos keresés hamarosan a végéhez ér, és még az is lehet, hogy mire e sorokat olvassátok, már meglesz, hogy ki kormányozza tovább az Intel hajóját.

NEM ESZIK OLYAN FORRÓN

Mindeközben az AMD köszöni szépen, jól van, és ismét emelni tudott piaci részesedésén, de ez még nem jelenti azt, hogy egyhamar át tudná venni a vezető szerepet. Mindenesetre a 2014 óta tartó esést egyrészt a Ryzen és Threadripper processzoroknak, másrészt az Intel gondjainak hála sikerült megállítaniuk, ezt mi sem példázza jobban, mint az asztali számítógépekbe szánt processzoraik eladásai. A CPU-piac ezen szegmensében egészséges versenyhelyzet alakult ki, a harmadik negyedéves (üzleti negyedév, 2018. július) jelentések szerint itt az új processzorok 50%-át az AMD értékesítette. Mielőtt azonban örömtáncot lejtene a vörös tábor, meg kell jegyezzük, hogy az asztali gépek a teljes piac mintegy 20%-át teszik ki. Ez ugyan elenyészőnek aligha nevezhető, de csak töredéke a teljes képnek. Összességében véve, a teljes CPU-piacot tekintve az AMD az eddigi adatok alapján újra 25% közelébe kerülhet, de egyes optimista becslések szerint akár a 30%-ot is elérheti.

Mindez persze nem jelenti azt, hogy az Intel bajban lenne, nem sok cég tud „csak úgy rádobni" egy milliárd dollárt a termelésre. Végfelhasználói, azaz játékos szempontból viszont nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy az új eszközök felébe immáron az AMD egyik új jövevénye kerül. Ennek az Intel fejesei és rajongói annyira biztos nem örülnek, de könnyen belátható: az egészséges verseny előbb-utóbb komoly lépések meghozatalára kényszerítheti a vállalatot, aminek – remélhetőleg jótékony – előszelét lassan mi is megérezhetjük. Hiába azonban a szekrényben lapuló Palantír, a jövő még mindig homályos, és függőben van a nagy kérdés, hogy az Intel a tizedik generációra vajon el tudja-e hozni a 10 nanométeres csíkszélességgel készült processzorokat? Egy ilyen felállás marketing szempontból roppant erős lehet, és ha az elmúlt év izgalmas volt, jövőre talán még érdekesebb lesz a helyzet.

KÖTETLEN KAPCSOLAT

ASUS ROG STRIX FUSION WIRELESS

[ÍRTA ALICEWAKE] **Értjük, hogy a tökéletes hangátvitel jack csatlakozón keresztül megy, de minimum valamilyen kábelen, végződjön bármiben is. Viszont kétségkívül megvannak a vezetékmentesség előnyei. Például nem ránt vissza, ha hirtelen felpattanok. Csak ugye milyen a hangminőség?**

Hát, az ASUS Strix Fusion szériájában kifejezetten jó. És nem csak a valamilyen végződésű, mellesleg harisnyázott kábellel csatlakozó modellek esetében. Annak ellenére is, hogy a Wireless nem rendelkezik az 500-as és 700-as verzió ESS ES9018 típusú digitális analóg konverterével és SABRE9601K erősítőjével. Bár a 300-as szett tudja a 7.1-es sztereó hangzást, a Wireless pedig nem, a legtöbb közös tulajdonság mégis az alapmodellel van. Mínusz LED világítás és kábel. Életem tragédiája egyébként, hogy nincs legalább LED világítás, mert az ASUS Aura RGB szinkronizációja nélkül még pont tudnék élni, de hogy semmi sem világít, még egy kicsit sem... Viszont ezen több okból is túl tudom tenni magam.

I WANT TO BREAK FREEEEE

Például azért, mert a szerényebb specifikáció mellett vagy ellenére is olyan hangzást nyújt, hogy egy szolidabb túlélőhorror is hatványozottan üt. Főleg az erős, telt mélyeknek köszönhetően, amik közé egészen hatásosan tör be a jól definiált és részletesen megjelenített magas és középtartomány. Szinte ropogós. A 7.1-es sztereó azért hiányzik a precíziós FPS-eknél, viszont akkor sem rántom ki a nyakam, vagy az Alient le az asztalról, ha megfontoltan, egészségtudatosan, felelősségteljesen távozom néhány percre felfrissülni. Amit nyilván úgy értek, hogy felugrom a géptől egy középsúlyos szívroham kíséretében. A felfrissülés egyébként annyira nem létszükséglet, legalábbis a fejhallgató miatt biztosan nem. A Wireless alapesetben, ahogy a Strix Fusion-széria többi tagja is az ASUS RoG Hybrid anyagtechnológiájával kialakított, ovális kiképzésű, kompozit párnákat kapott. A bőrrel kombinált szintetikus anyagnak elvileg jobb a légáteresztő képessége. Lég. Hang nem. Nem mintha a most használt hagyományos megoldással bármi baj lenne, a passzív zajszűrés abszolút kellemes mértékű, ha már elektronikus zajszűrés nem fért bele, a műbőr nem próbál meg beleépülni a fejünkbe, egyáltalán nem fülledt hosszú órák után sem.
A csomagban a biztonság kedvéért azért mindkét típusú fülrész megtalálható a harisnyázott, aranyozott csatlakozóval ellátott Micro USB töltőkábel mellett. A párnák mögött egyébként 50 milliméteres ASUS Essence, fém borítású membránok keltik a zajt 32 ohmos impendencia és maximum 20 000 Hz frekvenciamegjelenítés mellett. A virtuális sztereó azért tényleg tud hiányozni, de e nélkül is bőven jobb a cucc, mint a sokéves átlag.

A minőségérzetet általában meghatározzák a felhasznált anyagok, ami itt nemes egyszerűséggel mű, mármint plasztik. Viszont a huzamosabb viselhetőségnek kifejezetten jót tesz, hogy a klasszikus RoG mintázatú fémmerevítést és a csuklópontokat leszámítva minden műanyag. Mert nagyon könnyű. A párnázott pánt hülyeségvédelemmel is bír: ott van jelölve a jobb és bal oldal. Már ha abból nem tűnne fel, hogy fordítva tényleg kicsit, de kényelmetlen. Meg a flexibilis mikrofon sem lesz jó helyen. Az a mikrofon, amihez szintén nincs semmi gomb vagy interfész, egyszerűen elő kell szedni és működik. Automatikusan némít, ha visszahajtjuk a sínbe, egyébként élvezhetjük a TemaSpeak hitelesítéssel is ellátott, egyébként tényleg minimális háttérzajt továbbító funkciót. Nagyobb probléma, hogy PS4-en hangot is kissé szerényen továbbít, állítólag senki nem hallott rendesen, pedig kis híján a számban volt a mikrofon. Az egész holmi kezelése egyébként roppant intuitív és kényelmes, a Wireless esetében pedig még esztétikus is. A bekapcsológombon kívül semmiféle hardveres kezelőszerv nem került a szerkezetre, a hangerőt a füles felületének simogatásával tudjuk adjusztálni, ami a matt felületnek köszönhetően a megjelenésnek sem árt. Nem úgy, mint a fényes kivitel esetében. A felsőbb kategóriás modellek glossy finishe azért nem viseli ennyire jól az érintés alapú gesztusvezérlést. Nyilván a zeneszámok között is léptethetünk ilyen módon, csak akkor horizontálisan kell simizni, viszont zenehallgatásra nem feltétlenül ezt a konstrukciót ajánlanánk a játékra optimalizált hangzás miatt.

JUST DO IT!

A Fusion Wireless kompatibilis PC-vel, Mac-kel és PlayStation 4-gyel is, ehhez pont annyit kell tenni, hogy a nanoadaptert bedugjuk a preferált eszköz egy szabad USB portjába. Tökéletesen plug-n-play szisztéma, 2,4 GHz-es szabványon, 20 méteres hatótávon belül instant és atomstabilan élvezhetjük a vezetékmentes hangforrást. Aztán nyilván felmerül a kérdés, hogy meddig. Az ASUS Strix Fusion Wireless egy töltéssel körülbelül tizenöt órát bír a gyártó szerint. És szerintünk is. A Fusion 300-hoz képest hétezer forinttal drágább, számszakilag ötvenezer forintos fejesből kihagyták a LED világítást és a 7.1-es virtuális sztereó hangzást, cserébe van érintésalapú vezérlés és teljes kábelmentesség. Nekünk pont így tetszett, mert a vezetékmentesség most külön kívánalom volt, világítás nélkül lehet élni – bár én pont nem szeretek – de a hangzás, a kialakítás és az üzemidő így is egészen kiváló.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

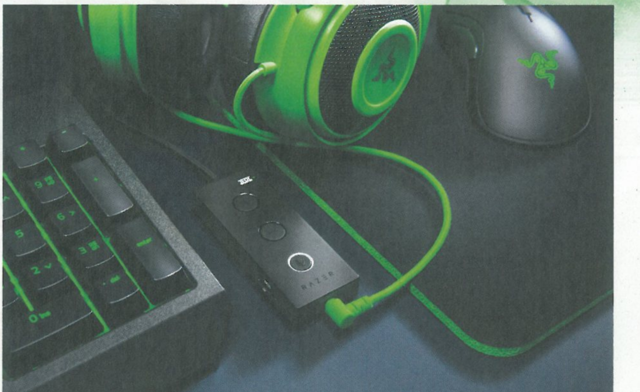
- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

TÉRHANGZÁS EGYETLEN ZÖLD CSODÁBA ZÁRVA

RAZER KRAKEN TOURNAMENT EDITION

[ÍRTA BÖJTI] Folytatódik a bajnokság, a megmérettetés a nagyok között, a zöld színben pompázó Razer pedig mindent bevet az abszolút siker érdekében. Fegyvernemként azonban a megszokott forma- és színvilágon, az elérhető áron és a kényelmi funkciókon túl a THX-et választotta, amivel lándzsát tört a kiváló hangzás mellett.



Általában a vasra, amellett pedig a billentyűzetre és egérre, kontrollerre összpontosítunk, pedig a kiegészítők funkciói között a rendes, minőségi hangzás legalább olyan fontos, mint a pontos irányítás. A hangulat és az élmény érdekében rengeteget számít, hogyan szólnak a hanghatások, a zenék, egy-egy kompetitív vagy kooperatív harcban pedig a térhangzásnak van hatalmas szerepe. Éppen ezért lényeges szempont, hogy halljuk, az ellenfél melyik irányból érkezik, merről szűrődik be/ki némi motoszkálás, ráadásul az sem mindegy, hogy mennyire kényelmes, hosszabb távon mennyire viseli meg fejünket és fülünket az adott konfiguráció. Összegzés: egyáltalán nem mindegy, mit veszünk és mennyiért. A piac erősen túlzsúfolt, rengeteg a túlárazott termék, így alaposan meg kell gondolni, melyik géphez milyen fülest választunk. Bár a legjobb az, ha egyetlen kiegészítővel minden játékos és zenehallgató igényünket kielégítjük.

GÉP ELŐTT

A Razer a Tournament Edition szériájával már egyaránt megcélozta a billentyűzet- és egérhasználókat, valamint a kontrollerek kedvelőit (lásd előző számunkban a Raijut), most pedig a füleinket kényezteti.
A cég CEO-jától levelet kapni mindig élmény, mert a méretre és formára vágott üzenet mögött általában valami új élmény lapul – így volt ez a Kraken TE esetében is, amely a nagyobbacska dobozban a legújabb, rikító zöld színben pompázó fülest tartalmazza.
A szerkezet az első próbatételen egyből átmegy, mert bár erősen extravagáns a külső, könnyen állítható, azonnal fejre és fülre simul, sőt használatakor a memóriahabnak és ügyesen megoldott elvezetésnek köszönhetően a szemüvegesek sem szenvednek hátrányt. Természetesen hosszú távon derül ki, mennyire hatásos a dolog, azonban a TE ebből a szempontból sem szégyenkezhet, hiszen a párnákat a verejték elpárolgását elősegítő szövet, illetve hűtőgél védi, avagy a kettő együtt tesz róla, hogy a készülék még nyáron se olvadjon rá a fülünkre. Persze, egy nagyon izzasztó, órákig elnyúló meccsnek lehet következménye, de ez már fizikai határokat feszeget, nem pedig a produkció minőségét kérdőjelezi meg.

A KRAKEN TOURNAMENT EDITION HOZZA A RAZERTŐL MEGSZOKOTT MINŐSÉGET, ÉS NÉMI EXTRÁVAL IS SZOLGÁL AZOKNAK, AKIK VALAMI ÚJDONSÁGRA VÁGYNAK.

Maga a headset nem nehéz, az anyaghasználat teljesen rendben van, miközben kellően hosszú vezetékkel köthetjük bármihez, ami Jack aljzattal rendelkezik, illetve van egy kis kiegészítő kapcsolódoboz, amit USB-vel csatlakoztathatunk a számítógéphez. Innen a basszust, a hangerőt vezérelhetjük, intézhetjük a némítást és ki-be kapcsolhatjuk a THX hangzást. Utóbbi miatt a térhangzás különösen kellemes, igazi élmény, ami egy Star Wars-mozifilmnél, vagy egy nagyobb költségvetésű játéknál különösképpen extrát jelent. A Kraken TE fényekkel nem rendelkezik, ami egyáltalán nem baj, nem muszáj, hogy még a fejünk is úgy nézzen ki, mint egy karácsonyfa.

Viszont a felhasználási mód tényleg mindegy, szó szerint univerzális. A THX-es kapcsolószerkezet ugyan marad a gépen, de a Jack dugóval a headsetet PS4-en is használhatjuk. A Marvel's Spider-Man eszméletlenül jól szólt vele, rengeteget hozzáadott az élményhez, illetve a filmezést is a konzolon próbáltam ki (PC-n nincs BD-meghajtóm), a Star Wars pedig ideális tesztnek bizonyult. Amit még számítógépen teszteltem: Alien Isolation – mint az egyik legjobb hangzású program az elmúlt évekből, Pinball FX3 – a játékterem a hallójárataimba költözött, Agony – hát, ennek a hangzása sem sikerült jobban, mint maga a játék. Micsoda meglepetés.

KI AZ UTCÁRA

Gyorsan leszögezem, hogy utcára a Kraken TE nem éppen ideális viselet, elvégre a headset önmagában elég nagy, a zsinór is hosszú, a szín pedig minden tekintetet magára vonz egy-két kerületnyi körzetben. Jómagam az agybadugós megoldásokat preferálom, alvás előtt és útközben csak ilyet szoktam alkalmazni a zenehallgatáshoz, de a Razer gyermeke semmiben nem okozott csalódást. Buszon, telefonnal összekötve minden zajt kizárt, a komolyzene (szigorúan Castlevania: LoS2 és WH40K: Space Marine OST) és a metal (Amaranthe, mert abban szépen keveredik az elektronika, a zúzás, a női ének és a hörgés) egyformán kellemesen csilingelt, szóval tényleg nem panaszkodhatok.

És ez lényegében a teljes készülékre elmondható. Munkám miatt cikkírásnál és tesztelésnél egyaránt fülest szoktam használni a nyugodt környezeti hatás/beleélés kedvéért, de eddig egyik szerkesztőségi darabbal sem voltam maradéktalanul elégedett, méghozzá általában vagy a hangzás, vagy a kényelem miatt. A Kraken TE egyik területen sem hagyott cserben, kifejezetten ajánlom hosszú távra is, és egyedül talán a kicsit bugos szoftvertámogatást, illetve a nagyon rikító színt tudnám negatívumként felhozni. Elvégre játékhoz, zenehallgatáshoz, valamint beszélgetéshez is kiváló választás a Razer készüléke, 100 eurós/dolláros, nagyjából 32 000 forintos árához képest pedig kiváló minőséget képvisel.

KLIKK-KLIKK-KLIKKESEDÜNK

TRUST GXT 890 CADA

[IRTA DREAMER]

HA SZÓBA KERÜL A TRUST, AKKOR ELSŐ ÍZBEN A CÉG KÖNNYEN BESZEREZHETŐ, OLCSÓ TERMÉKEI VILLANNAK BE AZ EGYSZERI VÁSÁRLÓNAK, MIVEL A VÁLLALAT FŐKÉNT EZEN A VONALON VÁLT ISMERTTÉ. A CÉG AZONBAN MÁST IS TARTOGAT A TARSOLYÁBAN, HISZEN MÉRNÖKEI A TRUST GAMING VONALLAL A JÁTÉKOSOKAT IS MEGCÉLOZZÁK.

A Trust Gaming hazánkba is eljutott, ám ezen márka képviselői kevésbé ismertek, szemben büdzsé kategóriás társaikkal. Pedig szégyenkezni és elbújni egyáltalán nincsen okuk, hiszen ez a vonal is hozza a Trusttól megszokott minőséget, ahogy azt mondjuk, a CADA-val is bebizonyították.

KÉNYELMES ÉS MASSZÍV

Némi késéssel ugyan, de hozzánk, mármint a szerkesztőségünkbe is megérkezett egy, az Nvidia kártyák nevével csaknem megegyező mechanikus billentyűzet, a GXT 890 CADA. Már a dobozon is látszik, hogy remek, minőségi termékkel van dolgunk, mivel a Razerhez hasonlóan egy kivágott lyukon keresztül a saját ujjainkkal tapasztalhatjuk meg, milyen érzés lesz vele gépelni. A kényelmes írogatásról az Outemu Red switchek gondoskodnak, amik akár 50 millió leütésig garantáltan bírják a strapát. Használatuk kellemes, mivel lenyomáskor nem találkozunk tapintható akadállyal. Ezen felül a mechanikus klaviatúrák sokak által ismert hangos kattogása olyan negatívum, amitől CADA-t használva nem kell tartanunk. Minden leütést hallani fogunk, ám a zajszint közel sem olyan magas, hogy a szomszéd szobába is áthallatszon, amikor kisregényt gépelünk egy levél vagy cikk formájában.

A hozzánk érkezett termék angol (QWERTY) kiosztású, és tudomásunk szerint nem létezik belőle magyar (QWERTZ) változat, ezért azt javasoljuk, hogy akinek gondot jelent egy idegen kiosztású klaviatúra használata, az tekintsen el a CADA megvásárlásától. A CADA nem tartalmaz extra billentyűket, amikhez parancsokat társíthatnánk, azonban a Trust oldaláról letölthető driveren keresztül minden billentyű átprogramozható. Az F gombsor képében multimédiás billentyűket is kapunk, a gond velük csupán csak annyi, hogy a gombokon ennek jelét nem látjuk majd szabad szemmel, hiszen azokon csak a számuk van feltüntetve.

MI A PROFILOD?

A driver segítségével összesen 6 profilt állíthatunk be, valamint ugyanitt készíthetünk macro billentyűkombinációkat, végezetül pedig választhatunk a 18 előre beállított fényeffektus közül és testre is szabhatjuk azokat. A világítás erőssége, színe és az ismétlődő effektek gyorsasága mind olyasmi, amit magunk állíthatunk be.
A CADA gaming billentyűzet RGB fényeket kapott, ami képessé teszi azt 16.8 millió szín megjelenítésére. A színes fények a klaviatúra hátterében világítanak, ezzel illuminálva a billentyűket, melyek a feliratoknál áttetszők, hogy sötétben is lássuk, hogy éppen mit írunk. Valamint a billentyűzet alján található egy szintén megvilágított Trust Gaming logó, ami a gombok színösszetételével ellentétben nem állítható, sőt ennek világítását sajnos kikapcsolni sem tudjuk.

HABÁR AZ ÁRA SOKAKAT ELRETTENTHET A VÁSÁRLÁSTÓL, NE FELEDJÉTEK, HOGY A CADA AZ OLCSÓ MECHANIKUS BILLENTYŰZETEK TÁBORÁT ERŐSÍTI.

A CADA két igen hasznos funkcióval érkezik. Először is a klaviatúrának akad egy dedikált játékos módja, amit aktiválva kikapcsoljuk a sok bosszúságot okozó Windows gombot. Ezzel kéz a kézben érkezik az N-key Rollover, aminek köszönhetően a készülék az egyidejűleg történő billentyűleütéseket is regisztrálja.

A CADA strapabíró kialakítást kapott. A klaviatúra teste kemény műanyagból készült, aminek tetejére egy fémborítást illesztettek. A felső réteg széle minden oldalról le lett csiszolva, ezért ezüst fénye remek kontrasztot ad a fekete/sötétszürke külsőnek. A csiszolás azonban elég éles ahhoz, hogy egy gyors mozdulatot téve megvághassuk rajta a kezünket, ezért legyünk óvatosak. Valamint a csúszkálástól sem kell tartanunk, mivel a billentyűzet alján található gumitalpak ebben akadályt nyújtanak.

MEGBÍZHATÓ

A CADA egy roppant jól működő, mutatós és kényelmes billentyűzet, aminek az ára is tükrözi a minőségét: külföldön 103 fontért, idehaza 24 ezer forintos átlagáron szerezhető be. Fogást találni nehéz rajta, egyedül a magyar kiosztás és az extra gombok hiányát tudjuk felhozni ellene, ezen felül azonban semmi más nehézségbe nem ütköztünk mellette.

GEFORCE RTX, A (TÚL) KORAI MADÁR

RTX 2080TI ÉS RTX 2080

[ÍRTA BODAK] Az Asusnak és az MSI-nak hála szerkesztőségünkben járhatott nem egy, hanem egyből három az Nvidia GeForce RTX zászlóshajói közül. Az egyedi megoldások közötti különbségektől eltekintve azt vizsgáltuk, hogy az új trónkövetelők mire is képesek.

Az Nvidia nagy titkolózás közepette készítette elő videokártyáinak generációs ugrását, így névben, szériaszámban és technológiában is váltott a gyártó. A GTX 10xx kártyák után megérkeztek az RTX 20xx tagjai, közülük elsők közt az RTX 2080Ti illetve az RTX 2080, illetve hamarosan érkeznek az RTX 2070-esek is. Olyan új varázsszavakkal igyekeznek elbűvölni minket, mint a ray tracing és DLSS, de hogy mire is jó az új technológia, miként alakulhat a piac az új kártyák megérkezését követően, és hogy egyáltalán megéri-e beruházni rájuk, nos, cikkünkből kiderül.

KI KORÁN KEL, SUGÁRKÖVETÉST LEL

A ray tracing elméletével, mikéntjével és hogyanjával foglalkoztunk már a PC Guru magazin 2018/05-ös számában, úgyhogy sokkal jobban nem szeretnénk itt és most elmerülni benne. Felhasználói szempontból pár lényeges dolgot kell körüljárnunk, ezek közül az első és legfontosabb a DirectX 12-nek és az RTX-nek a kapcsolata, a második a különféle új részegységek és effektek rövid taglalása, végül pedig az előbbiekből adódó előfeltételek és rendszerkövetelmények tisztázása. Nem kell megijedni, közérthető és tömör lesz a magyarázat, cserkészbecsszó (hehe, nem is voltam cserkész, de attól még az lesz).

Röviden összefoglalva az RTX tulajdonképpen nem más, mint a DirectX 12 egyik API-jének, a DXR-nek (azaz a DirectX Raytracingnek), az Nvidia által hardverszinten való integrálása és alkalmazása. Kicsit hosszabban kifejtve a kártyák elnevezése az RT Core-ból ered, mely nevével ellentétben valójában nem mag, hanem „csak" egy erősen specializált számítási egység, de ez most csupán részletkérdés. A lényeg, hogy ezen egységek a megfelelő instrukciók alapján végzik el a ray tracing eljárásból adódó képi zaj szűrését, elsősorban a felesleges sugarak „levágásával", vagyis idegen szóval a denoising a feladatuk. Elégedjünk meg most ennyivel, az Nvidia sem túl beszédes ezek pontos működéséről, úgyhogy egyelőre csak következtetni tudnánk. Ezenfelül még ott vannak a Tensor Core névre keresztelt egységek, melyek a Volta architektúrában már bemutatkoztak. Ezek a gépi tanulási eljárásokat kihasználva egy új élsimítási eljárást vezetnek be (DLSS, Deep-Learning SuperSampling).

Egy szó, mint száz, nincsen RTX DirectX 12 nélkül – helyesebben szólva van, csak éppen a benne rejlő lehetőségeket nem lehet előhozni. Ebből pedig egyértelműen adódik, hogy bizony minimum Windows 10 kell alá, hiszen mint tudjuk, a DirectX 12 nem kompatibilis a Microsoft operációs rendszerének korábbi verzióival.

Végül pedig természetesen az sem árt, ha az adott program kihasználja és támogatja is ezeket a hardveres megoldásokat...

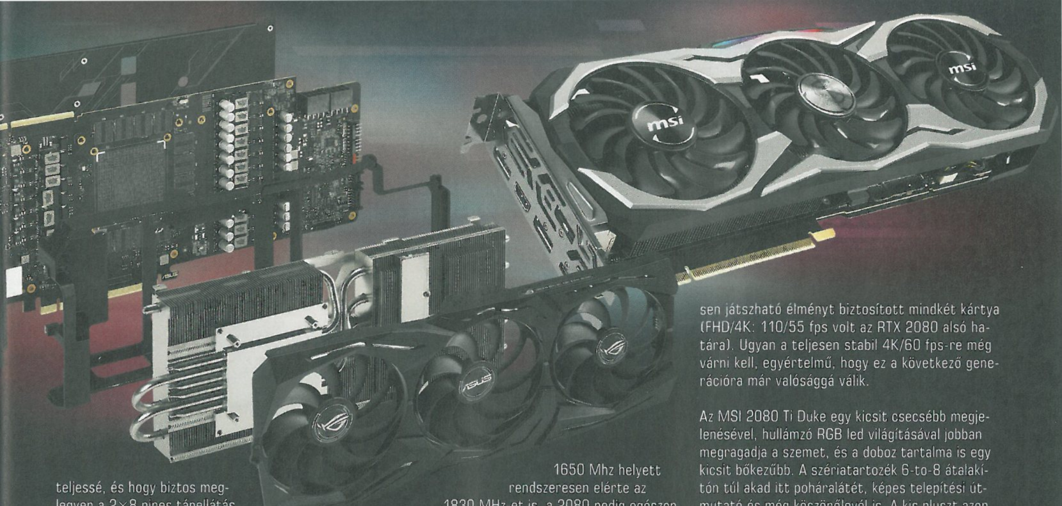
TESZTKÖRNYEZET ÉS TESZTALANYOK

Most, hogy az általános eligazításon túlvagyunk, lássuk, mire is számíthatunk az Asus és az MSI egyedi megoldásaitól. Haladjunk lentről felfelé, és kezdjük az Asus párossal, a ROG Strix 2080 és 2080Ti modellekkel, majd hozzávesszük az MSI hasonszőrű szörnyetegét is. A teszteléshez SSD-ről futtatva a Unigine legújabb, 2017-es Superposition stressztesztjét vetettük be, illetve a Middle-Earth: Shadow of War benchmarkját használtuk valós tesztkörnyezetnek. Mindez alá egy i7-8600K processzor és 16 GB, 2666 MHz órajelű, Kingston memória kombinációját raktuk, hogy a lehető legnagyobbra nyissuk az esetleges szűk keresztmetszetet. A kártyákat semmilyen módon nem tuningoltuk, az alapvető adatok összehasonlításához lássátok táblázatunkat, melyből elsősorban a Ti és „sima" modellek közötti eltérésekre hívnánk fel a figyelmet. A nagyjából 5 milliárd tranzisztornyi különbség bizony megmutatkozik a két kártya teljesítményében és fogyasztásában is, de ez nem jelenti azt, hogy az RTX 2080 rossz kártya lenne, sőt!

LÁSSUK A MEDVÉ(KE)T

Az Asus kártyáit első ránézésre nem lehet megkülönböztetni, külsőre és dobozuk tartalmára nézve egységesek. Az összkomfortot három ventilátor, vörös világítás, fém hőelvezető hátlap teszi

	GPU órajel (alap/boost, MHz)	Tranzisztorok száma (millió)	Shaderek száma	ROP/TMU	Memória típusa, mérete	Memória órajele (MHz)	TDP (W)
MSI RTX 2080Ti Duke	1350 / 1665	18600	4352	88 / 272	Micron GDDR 6, 11264 MB	1750	260
Asus ROG Strix RTX 2080Ti	1350 / 1650	18600	4352	88 / 272	Micron GDDR 6, 11264 MB	1750	260
Asus ROG Strix RTX 2080	1515 / 1860	13600	2944	64 / 184	Micron GDDR 6, 8192 MB	1750	230



teljessé, és hogy biztos meglegyen a 2×8 pines tápellátás, kapunk a dobozban egy 6-to-8 átalakítót is. Üzemelésük szintén közel egyforma, mindkét kártya halk, ventilátoraik alapjáraton 40%-os sebességgel forognak, a hőmérséklet emelkedésével a stresszteszt alatt a maximum 65%-ot érték el, a keltett zaj egy jól szellőző házban nem volt zavaró még szélsőséges terhelés alatt sem. Szóra érdemes eltérések a fogyasztásban és a hőmérsékletben mutatkoznak meg, míg az RTX 2080 Ti csúcsra pörgetve kisebb társához képest 30 W-tal többet, 260 W-ot is felvesz, addig a GTX 2080 kicsit forrófejűbb, de csak pár fokkal. Ez utóbbi egyértelműen a magasabbra emelt alap és boost órajelek hozadéka, de itt sem mértünk 75 C°-nál magasabb értékeket. Ha már órajelek, a GPU-Z kiolvasása szerint mindkét kártya magasabb boost órajelen ketyegett, mint amekkorára papíron képes, a 2080 Ti például 1650 Mhz helyett rendszeresen elérte az 1830 MHz-et is, a 2080 pedig egészen 1905 MHz-ig kúszott az elvi 1860 Mhz-es maximumhoz képest. De mint mondtuk, az órajelek mondhatni mellékesek, a számítási egységek számában fellelhető különbségek a fogyasztás mellett végül csak megmutatkoznak a képfrissítési rátában is, mely leginkább magasabb felbontáson észrevehető. Hiszen az nem is kérdés, hogy az FHD meg sem kottyan nekik, a 4K az, ahol ezek a kártyák megmutatják foguk fehérjét: a Unigine tesztjében a 2080 Ti bőven hozta a teljesen vállalható 35 fps átlagot, a 2080 viszont már megmegröccent, és olykor beesett 20 képkocka alá is. Valós, kevésbé megterhelő tesztünkben teljesen játszható élményt biztosított mindkét kártya (FHD/4K: 110/55 fps volt az RTX 2080 alsó határa). Ugyan a teljesen stabil 4K/60 fps-re még várni kell, egyértelmű, hogy ez a következő generációra már valósággá válik.

Az MSI 2080 Ti Duke egy kicsit csecsebb megjelenésével, hullámzó RGB led világításával jobban megragadja a szemet, és a doboz tartalma is egy kicsit bőkezűbb. A szériatartozék 6-to-8 átalakítón túl akad itt poháralátét, képes telepítési útmutató és még köszönőlevél is. A kis pluszt azonban hamar feledtette velünk a telepítést követő újraindítás után jelentkező zaj, melyet a kártya központi ventilátora adott ki magából folyamatosan. Hogy mi lehetett a gond, csak találgatni tudunk, két másik párja ugyanis nem produkálta ezt a tünetet. Először az MSI tuningszoftverének, az Afterburnernek a hibájára gondoltunk, és állandó magas fordulatszámra gyanakodtunk, de ennek ellentmond saját analízisük, melyet a GPU-Z kiolvasása is alátámaszt: a ventilátor rendeltetésszerűen működik és szabályoz, úgyhogy már csak a csapágyak hibájára, nem megfelelő kenésére tudunk gondolni, remélhetőleg csak egyedi esetről van szó, de nem árt ezt sem észben tartani a választásnál. Ezenfelül gyakorlatilag egy az egyben az Asus ROG Strix 2080 Ti értékei köszönnek vissza, mind fogyasztásban, órajelben és hőmérsékletben, kár azért a rettentő porszívózajért...

EGYELŐRE KEVÉS JÁTÉK HASZNÁLJA KI A SZERKESZTŐSÉGBEN JÁRT VIDEOKÁRTYÁKAT, A TESZTKÖRNYEZETTEL NEM IS SIKERÜL KOMOLYABBAN MEGIZZASZTANI ŐKET.

Az Asus képviseletében érkezett darabok nem melegedtek, halkan duruzsoltak, közel minden igényt kielégítettek.

Az MSI „hercege" nem kizárólag a csomagolás terén igényes, de maga a kártya is mutatós. Kár, hogy a mi példányunk zajos volt.

LEHET TÚL KORÁN KELNI

Minden nagyon szép, minden nagyon jó, mégis van egy kis gond. Mégpedig az, hogy a hardveres fejlődés – ahogy az általában lenni szokott – a szoftver előtt jár. Magyarán nem igazán van játék, mely kihasználhatná a kártyákban rejlő lehetőségeket, jelenleg egyedüliként a Shadow of the Tomb Raider az egyetlen, mely az RTX és DLSS funkcióit támogatja. Persze az ígéretek szerint a húzócímek java (hogy csak egyet említsünk: Battlefield 5) már kihasználja majd az új funkciókat, megint mások pedig (például a Hellblade: Sanua's Sacrifice) visszamenőleg vezetik be a DLSS-t; ez utóbbiak esetében viszont kicsi a valószínűsége, hogy a ray tracing előnyeit élvezhetjük, azt utólag implementálni ugyanis elég nehézkes és költséges feladvány lenne.

Pillanatnyilag tehát a kártyák előnyei kihasználatlanok, egyedül a nyers erőt facsarhatjuk ki belőlük. Ez persze önmagában nem rossz, hiszen az RTX 2080 teljesítménye lényegében jobb, mint az 1080 Ti, a 2080 Ti pedig messze túl is szárnyalja azt, és a „4K gaming" ígéretével kecsegtet. A kérdés már csak az, hogy hajlandóak vagyunk-e leszurkolni 300-500 ezer forintot az elérhető legerősebb technológiáért...

DAY ONE EDITION*

NOVEMBER 20-ÁN ÉRKEZIK A Farming Simulator 19

*A DAY1 KIADÁSHOZ MOST AJÁNDÉK MAHINDRA RETRIEVER JÁR.

SZERETNÉD ÚJRA HASZNÁLNI A RÉGI KONZOLOD KONTOLLEREIT AZ ÚJ GÉPEKEN?

KIHASZNÁLNÁD AZ EGÉR ÉS A BILLENTYŰZET ELŐNYEIT KONZOLON IS?

MI TUDJUK RÁ A MEGOLDÁST A BROOK SUPER CONVERTER ÉS SNIPER SEGÍTSÉGÉVEL!

WE BACK YOU UP™ Brook

A SOLESEAT

MEGÉRKEZETT MAGYARORSZÁGRA! GAMER SZÉKEK KIVÁLÓ MINŐSÉGBEN, MEGFIZETHETŐ ÁRAKON!

SAD GAMES

WWW.SADGAMES.HU

E-MAIL: INFO@SADGAMES.HU   WWW.FACEBOOK.COM/SADJATEKOK/

CSAPÓ 2

XPERIA XZ3

[ÍRTA DREAMER] Egy márka (szériánként) általánosságban évi egy csúcstelefonnál húzza meg a határt, a Sony azonban másképp döntött. Idén piacra dobta az XZ2-t, annak két változatát (XZ2 Compact és Premium), majd még szintén 2018-ban, alig fél év csúszással megérkezett az XZ3.

Kertelés nélkül állítható, hogy az XZ3 javarészt csak a külsejét tekintve változott az XZ2-höz képest. A belső részletei és a hátsó kamera csaknem teljesen megegyeznek a fél évvel korábban megjelent modellel, viszont azonnal érezhető, hogy minden jobb lett.

VÉKONYABB ÉS SZEBB

Az XZ3 megtartotta azokat a lekerekített formákat, amiket az XZ2 hozott be az Xperia családba, megmaradt a markáns alumíniumváz és az üvegborítás, viszont a domborított hátlapi kialakítás helyett egy lecsiszolt fazont kapott, ezáltal sokkal laposabb a külseje. Ezzel a lépéssel a Sony nem csak azoknak kedvez, akik nem kedvelték a korábbi változat tenyérbe simuló dizájnját és inkább valami tradicionálisra vágytak, de ezzel együtt a telefon végre nem csúszkál minden olyan felületen, ami csak egy picikét is lejt. A borítást illetően annyi kifogásunk adódott, hogy az oldalsó forrasztás lágyan vágja az ember tenyerét, azonban ez a gond egy tok felpattintásával orvosolható.

A másik nagy és a külsőt érintő változás a kijelzőt illeti. A képarány (18:9) a régi maradt, azonban a munkafelület a telefonnal együtt hossz terén nőtt és megszépült: a 6.0"-os kijelző 1440 x 2880 felbontást kapott, valamint az Xperiák történelmében először az XZ3 OLED kijelzővel működik, amihez társulnak a Sonytól megszokott képjavító funkciók, azaz a X-Reality és a TRILUMINOS kijelző. Az előző hónapban már beharangoztuk a Note9-et, mint a világ legszebb kijelzőjével rendelkező telefont, azonban az XZ3 komoly vetélytársa lett a Samsung zászlóshajójának. Az OLED technológiának hála a Sony telefonja gond nélkül képes ugyanazt a mély feketét produkálni, mint a Note9, amit nem csak a HDR videók megtekintése közben fogunk észrevenni. Az XZ3 javára mondható az is, hogy a kép minősége minden tekintetben javult az XZ2-vel szemben. Mindemellett a Sony készüléke is megkapta az Infinity Displayt, ami korábban a Samsung telefonjainak védjegye volt, ráadásul az új kialakítás mellé társul egy új funkció.

MÓDOSULT, DE A RÉGI MARADT

A telefon mindkét oldalán megtalálhatjuk kijelzőbe épített szenzorokat. Ezek segítségével előhívhatunk egy oldalsó, gyors menüt, ahol – alapértelmezett esetben – az általunk legtöbbet használt applikációkat fogjuk megtalálni, de akár személyre is szabhatjuk azt. Továbbá az oldalsó szenzorok végigsimításával visszaléphetünk egy korábbi munkamenetre (ablakot váltunk, böngészőben visszalépünk az előző-leg megnyitott oldalra stb.).

A tesztelés során az oldalsó szenzorok gyakran feladták a küzdelmet az elemekkel, és nem működtek rendeltetésszerűen: helyenként egyáltalán nem fedték fel magukat, vagy attól függően, hogy miként tartottuk a telefont, a semmiből varázsolták elő magukat. Ez a funkció azonban opcionális, nincs a felhasználóra erőltetve, ezért akinek bármi gondja akad vele, vagy egyszerűen nem látja hasznát, az bármikor kikapcsolhatja és több probléma már nem adódik vele.

A telefon belseje változatlan maradt: ugyanúgy 4 GB RAM áll a rendelkezésünkre, és Snapdragon 845-ös chipset biztosítja a gördülékeny munkavégzést és játékot, habár az utóbbi esetében a belső memória néha kevésnek érződik. Ennek tetejébe a készülék sokáig bírja töltés nélkül, hála a 3300 milliamperórás akkumulátornak akár 90 óráig is kitart – feltéve, ha kikapcsoljuk az Alway-On displayt. Az egyedüli változás az operációs rendszert érinti, ami ezúttal az Android 9.0 (Pie).

HABÁR „CSAK" 4 GIGA RAM-MAL VAN ELLÁTVA, AZ XZ3 A SONY TELEFONOKHOZ HŰEN MEGBÍZHATÓ ÉS VESZETTÜL GYORS, TÉNYLEG IGAZI ÖRÖM HASZNÁLNI.

Az XZ3 ismét csak fülhallgatócsatlakozó nélkül, egy adapterrel érkezik, (a készülék egyetlen C típusú USB bemenettel rendelkezik), ergo a Bluetooth-rajongók előnyben vannak. Az XZ2 dinamikus rezgésrendszere, a DSEE HX, az LDAC, a Clear Audio+, a Qualcomm aptX HD hangrendszer és az automatikus fejhallgató-optimalizálás mind visszatér, hogy együtt az eddiginél is jobb hangzást biztosítsanak. Sőt, még a hangszórók is jobban szólnak, mint a korábbi telefonok esetében.

A kamera, ahogy már említettük, megegyezik az XZ2-ével. Az elsődleges felvételi eszköz 19 MP-es, és ugyanúgy képes 1080p (60 FPS), 4K (30 FPS), HDR, Super-slowmo felvételek készítésére, azonban az XZ2-höz képest ezek több képi zajt tartalmaznak –javarészt alig észrevehetők –, cserébe viszont élesebb a fényképek kontrasztja. Valamint az XZ3 ismét csak egy darab hátlapi kamerát kapott. Ebből adódóan például a bokeh effektes fotók létrehozásakor 2 képet felhasználva szoftveresen készíti el a végleges fotót, ezért az eredmény közel sem olyan meggyőző, mint az XZ2 Premium duplakamerájának esetében. Az előlapi kamerát leváltották, 5 MP helyett 13 MP-ben fürödve szelfizhetünk, továbbá kapunk egy portrémódot, (ami a bokeh effekthez hasonlóan működik), és a kamera applikáció is átesett némi ráncfelvarráson.

JÖN, JÖN, MÁR ITT IS VAN

Az előző számunkban úgy gondoltuk, hogy az XZ3 valamikor 2019 elején fog megérkezni, ám a helyzet az, hogy már most előrendelhető a készülék, mivel hamarosan a boltok polcaira kerül. Az XZ2-höz hasonlóan az XZ3 is 269 ezer forintos áron lesz elérhető, és 3 színben áll rendelkezésre.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és Pozandr

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Hogy rohan az idő! Eltelt egy hónap, és már le is zajlott az év Blizzard összünnepe, a Blizzcon, így két WoW-os levél is bekerült a Levrovba, hiszen egy ilyen esemény után muszáj ilyennek is lennie. Meg még sok minden másnak is, de most nem nagyon erőltettétek meg magatokat, és ezt nagy fájdalommal tapasztaltuk. Írjatok, hogy válaszolhassunk, szabad témaválasztás van, persze ésszerű határokon belül. – Pozandr

Láthatóan senkit nem izgatott fel, hogy Andris et moi vettük át a Levrovot, vagy mindenki az elfojtás fázisában még pont nem vesz tudomást a dologról. Esetleg megöltük a bulit, és mindenki angolosan távozott. – AliceWake

KEDVES (AKI ÁTVETTE A LEVROVOT JOHNBARTTÓL)!

Londoni nyaralásom **(Helyes, a jó gamer világot lát. – Pozandr)** során vettem egy PC Gamer magazint **(És persze megveszi a helyben kapható szakirodalmat. – Pozandr)**, és láttam, hogy az 132 oldalas. ***(Százharminckettő! 100001002!! 8416!!! – AW)*** Mivel nem írták, hogy ez most valami extra tartalom miatt lenne, feltételezem, hogy ez a szokásos terjedelme. **(Mi is adtunk ki ilyen oldalszámú magazint, legutóbb tavaly nyáron. – Pozandr)**. Ugyanakkor az is feltűnt, hogy ők nem adnak teljes játékot ***(Poor thing :(– AW)*** **(Látod, mennyivel jobb az itthoni olvasóknak? – Pozandr)** (Igaz, hogy adtak némi extrát a Guild Wars 2-höz és a World of Warcrafthoz, de a Guru is szokott adni bónuszokat MMO játékokhoz.)

Ez elgondolkodtatott: vajon a Guru is lehetne állandóan 132 oldal ***(Pont 132 oldal? Vagy esetenként beleférne 134 vagy 130 is? – AW)***, ha nem adnátok teljes játékot? Vagy ha nem, valamennyivel nőne az oldalszám egyáltalán? ***(Mondjuk, 132-re? Esetleg kevesled a tartalmat? Vagy hiányérzeted marad egy-egy lapszám átforgatása után? [ijedt szmájli] – AW)*** Feltételezem, hogy ez nem fog mostanában megtörténni, tehát a kérdés elméleti marad, de érdekelne. És, ha már itt tartunk, az is, hogy te mit gondolsz, Magyarországon meg lehetne-e tenni, hogy nem adtok teljes játékot, vagy azzal túl sok olvasót veszítenétek.

Üdv **KISS ISTVÁN, A.K.A. DRISTVAAN**

Természetesen nem a teljes játékokkal szeretnénk orvul megspórolni a munkát. Bár, néha tényleg nem árt aludni is, mert az általában jót tesz a szolgáltatásminőségnek. De a kettőnek nem sok köze van egymáshoz. – AW

Üdv Neked, Dristvaan! Mondhatjuk, hogy a teljes játékok már hozzánőttek a kontinens játékújságjaihoz, van a PC Gurunál, van a hazai Gamestarnál és a német Gamestarnál is (most éppen a Silence). A teljes játékok kérdését egyébként Sasa egyszer levezette már, az interneten elolvasható (irány a comment.com!), de a lényeg az, hogy játék nélkül ugyanahhoz a bevételhez kétszer annyi újságot kéne eladni, ami ugye lehetetlen. A Gamestar egyszer megpróbálta, még a DVD kor hajnalán: árultak lapot DVD-vel, CD-vel, és minden nélkül. Nem sikerült nekik, bevételkiesés lett a vége, így megmaradt a teljes játékos magazin. Egyébként ez nem rossz dolog, fiatal koromban én is ezzel bővítettem a gyűjteményemet, még ma is megvan kb. 150 lemez, amit hosszú évek alatt összegyűjtöttem. Persze nem lehet minden hónapban mindenki tetszését elnyerni. – Pozandr

A HÓNAP LEVELE
KEDVES JOHNBART!

Szeretnék veletek megosztani egy rövid szösszenetet, ami ha másoknak nem is lesz, de nekem igen tanulságos volt. Egyik nap édesapámmal egy picit komolyabban elbeszélgettünk a videojátékokról, ami ritka eset, ő egyáltalán nem gamer. (Azért arra büszke vagyok, hogy tudja mi az a „sztím", meg azt hogy van „ikszbokszˮ, meg „pléjsztésön". ***(Ha még azt is tudja, hogy az online meccset nem lehet megállítani, akkor kiutalunk neki egy achievementet. – AW)*** Szeretem az ilyen eseteket, bárki is a másik fél, mert egy laikus felé is kiönthetem a lelkesedésem - vigyázva, hogy ne riasszam el ettől a világtól. ***(Én lassan egyre kevésbé :/ olyan elképesztő sületlenségeket bírnak összegondolni az emberek a játékokkal, azokkal, akik játszanak és en bloc az egész témakörrel kapcsolatban, mint ide Azeroth... vagy tetszőleges, fiktív, de főleg távoli helyszín – AW)*** De két kérdése teljesen ledöbbentett. Az első, miszerint: „Milyen hosszú egy játék?" Csak hebegtem-habogtam. Aztán nagy nehezen kinyögtem, hogy erre nincs szabály, én személy szerint 2-3/~10/~20/~30/50+ és 100+ kategóriákat tartok számon **(100 +? Akkor mit szólna a Fallout 4-hez, amit 400 órán keresztül is lehet nyúzni? – Pozandr)**. Láttam az arcán, hogy meglepődött, majd rövid gondolkodás után megkérdezte: „És mennyibe kerülnek?" Ekkor én hallgattam el egy kis ideig. Majd adtam egy nagyon általánosító választ, hogy 10/15/30/45/60 euro **(És a különleges/ultra limitált; több száz, esetleg több ezer dolláros játékokat már nem merted elmondani neki? – Pozandr)**, bedobva mellé hogy csapatméret, idő, tartalom, meg játékidő.

Ismét rövid csönd, láttam, ahogy gondolkodik, majd azt mondta: „Akkor nem is annyira drágák." **(Garantáltan nem ezt mondta volna, ha meghallja a fenti összegeket. Jó-jó, hordhatjuk Dante kabátját a Capcomnak köszönhetően, de ezért több mint 6000 dollárt kiadni kicsit sok, nem? – Pozandr)** Ez egyszerre esett jól, és ijesztett meg. Egyrészt egy igazi feloldozás volt, az évekkel ezelőtti fejcsóválásoktól, másrészt bele se mertem gondolni, hogy eddig milyen elképzelése volt a dolog anyagi, illetve ár-érték oldaláról (mert gondolom ez érdekelte abban a pillanatban).

Minden esetre jó lecke volt a számomra is, hogy nem csak azt nem tudják sokan ***(Inkább annál is kevesebben.– AW)***, hogy RPG, meg multi, meg narratív-központú, se azt, hogy nem-csak-lövölde, meg karakterek, meg mesék és történetek, de még annyit sem, mint amit általában a filmekről tudunk, hogy színész, meg rendező, meg mozi, meg jegyár. És éppen ezért tartom ezt a leckét olyan tanulságosnak a magam - és talán mások - részére, mert úgy gondolom, univerzális. Sose tudhatjuk, hogy a másik ember kedvenc időtöltése mennyire összetett, és attól még, hogy én nem értem, lehet szép és értékes. ***(Mijenigaz tőled – AW)***

A Guru legyen velünk! **ATTILA**

Kedves Attila! Apuka nagyon pragmatikus lehet, elég jó kérdéseket tett fel, de alapvetően

nyitottnak tűnik a dologra, ami több, mint kielégítő egy olyan embertől, akit mondjuk, véletlenül sem érdekel az egész téma. Grátisz, korrekt következtetést vont le. Ennek kapcsán jutott eszembe, hogy mennyire elkeserítő, talán másnak is volt ilyen tapasztalata, amikor érdeklődés helyett vissza-kézből valami alig burkolt szánakozás és/vagy értetlenkedés már maga a kérdés is, a reakció meg főleg. Mintha azt mondanám, hogy szabad- és munkaidőmben fűszálakat számolgatok a golfpályán, de teljes tagsági díj megtérítése mellett. Mert ugye hiábavaló, időpazarló és drága. Általában ez a sztenderd álláspont. Bár, jellemzően az emberek irtó kreatívan és magabiztosan tudják ám kritizálni más kedvtelését – meg tulajdonképpen akármijét –, bárminemű ismeret vagy tapasztalat hiányában is. Vagyis főleg annak hiányában tudják csak igazán. Vagy van unokahúgom, akinek fogalma sincs semmiről, de alkalomadtán imád játszani, és az sem érdekli, hogy multiban hatvanszor lelövik nettó egy perc alatt, mert a kontrollerre csodálkozik rá éppen. Elképzelhető amúgy, hogy a játék mint kifejezés zavar meg sokakat. Egyébként majdnem mindenkit meg lehet győzni, ha olyanokat hallanak, hogy interaktivitás, történet, komplexitás, szem-kéz koordináció, problémamegoldás, rejtvény, kreativitás, aktív pihenés, kooperáció, kihívás, nyelvismeret-fejlesztés stb. De sokaknak az is elég, hogy simán csak imádjuk. Meg nyilván vannak, akik már csak azért is húzzák a szájukat, akármit mondasz. – AW

Szia, Attila! Örülj, hogy ilyen jó fej Édesapád van. Érdeklődő, hiszen olyan témáról kérdezett jó dolgokat, amihez valószínűleg nem konyít, de látja, hogy a fiacskájának mennyire fontos a kockulás. Meséld el neki, hogy miért jó játszani, hogy a fejlesztők milyen komplex és összetett világokat tudnak megalkotni, és így tovább, sőt ültesd le magad mellé egyszer. A gamerséget lehet tanulni, az értékes idő pedig, amit együtt töltötök el, örökre a tietek marad. – Pozandr

KEDVES PC GURU!

Amikor elkezdem gépelni e sorokat, nem nagyon tudom összerakni a fejemben a gondolatokat, vajon miről is írhatnék. Vajon mely téma az, amit szívesen olvasna a csapat. Szedjem-e rímekbe ***(Azért megpróbálhattad volna. – AW)*** **(Igen, és elvárjuk a jambikus pentametert! – Pozandr)**, találjak ki valami nagyon extravagáns, piszok egyedi dolgot, amit még senki korábban **(Ha ezt megcsinálod, egy virtuális vállon veregetést kapsz! – Pozandr)**? Úgy döntöttem, nem. Egy szimpla levelet írok életem egyik meghatározó PC játékáról, a World of Warcraftról. Nem, nem arról fog szólni a levél, hogy ki és mikor kezdte el megtervezni, elkészíteni a játékot. Az sem lesz benne, hogy szerintem ki lesz a III. Lich King, vagy, hogy mennyire várom, hogy kilootolhassam az Invincible's Reins-t. Ennek a levélnek a fő alkotórésze az lesz, hogy milyen hatással volt rám idestova 10 évvel ezelőtt ez a játék. Bonyolult volt. Mocskosul bonyolult **(Ez így van. Minden új dologgal ez a helyzet. – Pozandr)**. Unokatestvéremnél találkoztam vele először, annyit láttam, hogy egy animált hosszúfülű emberke sétál egy nagy erdőben és ő pedig zongorázta a billentyűket, mintha Chopin vagy Beethoven **(Ennek a hasonlatnak most biztosan örül az unokatestvéred. – Pozandr)** egyik művét játszaná éppen. De ahogy beszélt róla, magyarázott dolgokat a WoW-ról, kezdett letisztulni a kép. Őt a PvP fogta meg, azzal töltötte szabadideje nagy részét, hogy arénázott és battlegroundokra járt **(Engem általában a PvE érdekel az MMO-kban. – Pozandr)**. Engem az nem érdekelt. Amivel magához bilincselt a játék, az a történet volt. Annyira részletes, kusza, de mégis követhető, hosszú, mégis a vége fele azt érzendő, hogy rövid és kell még belőle. Sok jó emberrel ismerkedtem meg a WoW-on keresztül, akikkel mai napig tartom a kapcsolatot **(Az ilyen barátságok mindig működnek, bizonyíthatom én is! – Pozandr)**. Sokat megtanultam 10-12 éves koromban az összefogásról ezáltal, hiszen ha a raideken nem működött együtt mind a 25 ember, könnyen wipe lett a vége, és soha nem tudtunk volna eljutni Arthashoz.

Így ennek a kis történetnek a végére még annyit, hogy mai napig is játszom vele, immár munka mellett kevesebb időm van rá, mint régen, de ha van 1-2 óra, amit nem tudok másra felhasználni, vagy ha éppen feldúlt vagyok és szükségem van egy kis kikapcsolásra, csak megnyomom a gombot: Enter World **(Azért a Való Világot [nem, nem az RTL Klub műsorát] se hanyagold el, rendben? – Pozandr)** ***(Aww. Hát, igen. Én a find game gombot szoktam nyomkodni. – AW)***

Remélem nem aludt be a team a levél olvasása közben, ha nem is nyerem meg a pólótokat és a kiegészítőt, azért remélem szívesen olvastátok!

Minden jót kívánok!
Üdvözlettel: **BLÁGA GYÖRGY**

P.S.: Tegnap este találtam egy 2008-as PC Guru magazint, amiben épp a Wrath of the Lich Kingről jelent meg egy cikk a teszttel kapcsolatban! Mekkora király!

SZIASZTOK,

Megjelent a battle for azeroth **(Köszi, Blizzard! – Pozandr)**, ismét felrobbant az internet és ismét elindult a szokásos panaszkodás és lelkendezés. És, és, és... Sorolni lehetne. De a fölött a dolog felett elsiklottunk, hogy a battlechest **(Bundle forever! – Pozandr)** megszűnt. Egy havidíjért cserébe wow alapjáték és 6 kiegészítő jár. Ez így persze nem teljes élmény, ehhez jön a legújabb kiegészítő többszörös árért. Nekem elsőre picit furán hatott ez, hiszen anno megvettem teljes áron a Legiont. Most pedig szinte ingyen meglehet. Nem a pénz miatt fura ez, hanem az irány miatt. Mi lesz ebből? Milyen konstrukció felé halad korunk legnagyobb mmorpg-je? Talán kicsit a két szék között lebeg a dolog. – oda alá esni szoktak a dolgok. És valószínűleg a Blizzard nem most fogja átírni a tömegvonzás törvényét. Most a játékosnak kedvezünk majd a következőkben, vagy a profitra koncentrálunk? – költői kérdés, ugye? Nem tudom eldönteni mit hozhat a jövő... Ti mit olvastok ki a csillagokból vagy a varázsgömbjeitekből? **(Én a teafű olvasásra esküszöm, másra nem – Pozandr)**

Köszi előre is **FÜLÖP**

Az Activision és a Blizzard is profitorientált cég, így nyilvánvaló, hogy fontos nekik az, hogy minél több pénzt szedjenek be a játékosoktól. Tény, a Battlechest jó dolog volt, de ha visszaemlékszel, ebből is több verzió jelent meg, egészen az utolsóig, ami már a Legiont is tartalmazta. Az Activision nem vállalhatja be, hogy a Battle for Azerothot ingyen adja, hiszen a fejlesztés időt, energiát, pénzt vitt el, amit vissza kell termelni, csakúgy, mint a Legion megjelenésekor (a Battlechest előző verziója ezt nem tartalmazta, bizony). Persze ott van a WoW Complete Collection, egy kicsivel drágábban. A döntés, az, hogy a Battlechest megszűnt, lényegében egyszerűsítette a vásárlást és játékot is: az új belépők egy árért hozzáférhetnek minden tartalomhoz, ami az elmúlt 14 évben megjelent. – Pozandr

Hát, a profit az tényleg erős érv a fejlesztők oldalán, úgyhogy ezzel nagyjából bármilyen kérdést könnyen és sajnos elég valószerűen meg lehet válaszolni. Én már semmin sem csodálkozom. – AW

BELE A KÖZEPÉBE

Az év legnagyobb videójátékos élményem az, hogy körülbelül 4 év után visszatérhettem a PC-n való kockuláshoz, aminek értelmében vettem egy gépet magamnak nagy nehezen. Amikor a PC bolt tulajdonos a konfig rendlése után 2 héttel meghozta az összerakott gépet, felejthetetlen volt, majd elkezdte az internetet bevezetni a szobába (mivel időközben volt egy kis költözés is másik lakásba) ***(Micsoda prémium szolgáltatás, ráadásul maga a tulajdonos. #highlife – AW)***, akkor már tudtam, hogy nem sok választ el engem attól, hogy visszatérjek. Körülbelül még 1 hetet kellett várnom, míg visszaszereztem a régi 21,5"-os LG monitoromat, amit azonnal csatlakoztattam is a gépbe. ***(Tiszta szerencse, hogy nem a hajszárítóhoz – AW)*** Bekapcsoltam, és amint megjelent a Windows 10 töltőképernyője egy nosztalgikus dolog öntötte el a szívemet. ***(A kékhalál? Driverhiba? Agresszív frissítési politika? Engem egyébként érdekelt volna, ha már, hogy mivel játszottál először? – AW)***

EDDY

Igen, egy új PC összerakása mindig nagy esemény, főleg akkor, ha te magad válogatod össze az alkotórészeit. Én 21 éves PC-s pályafutásom alatt már a hetedik konfigomat fogyasztom, de számomra a játék nem egyenlő a PC-vel. Ugyanúgy el tudok lenni egy Candy Crush Sagaval, mint egy American Truck Simulatorral vagy egy The Last of Us-szal. Egyébként azt is megírhattad volna, hogy mivel játszottál négy évig, így lett volna kerek a levél, nem igaz? Na, majd legközelebb!

Ennyi fért a két oldalba, köszönjük a figyelmet, a leveleket, írjatok minél többet, mert csak így léphetünk be a Levrov világába! Találkozunk egy hónap múlva! – Pozandr és *AliceWake*

TESZT

BATTLEFIELD 5

A CoD bizonyított, most a nagy riválison a világ szeme. Hogy a battle royale megjelenését elcsúsztatták, nem túl jó előjel, pláne a korábbi visszajelzések tükrében, de biztosat csak decemberben mondhatunk.

TESZT

FALLOUT 76

A sorozat méltán népszerű, azonban az idei megjelenés igazi különlegesség, hiszen soha nem volt részünk abban, hogy társakkal, egy masszívan online funkciókkal teli játszótéren éljük át a világégést.

TESZT

LEISURE SUIT LARRY - WDDD

Larry nem finom, de mindenképpen különleges, a tapasztalt olvasóközönség pedig jól tudja, miért várjuk vissza a sármőr szívtiprót, aki gyermekkorunkban megmutatta, hogyan kell levenni a nőket a lábukról.

TESZT

RED DEAD REDEMPTION 2

Folytatódik a vadnyugati kaland, ami már most úgy tűnik, hogy ott lesz az év játékai között. Bár ez egyáltalán nem meglepő, elvégre a Rockstar megjelenései a mai napig örömünnepet jelentenek.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

✔ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES
TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

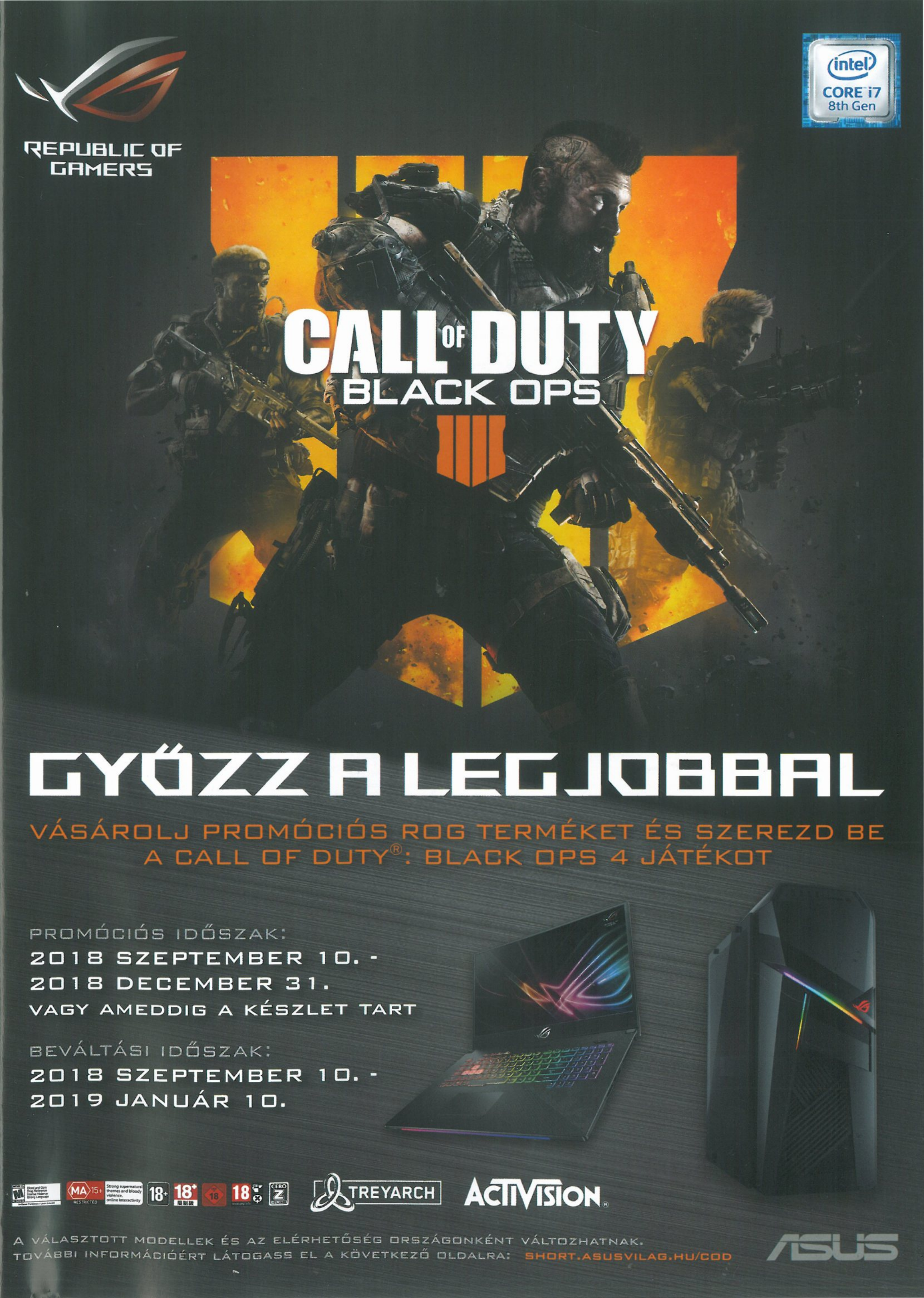
Barcraft italkupon

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

DECEMBER 06-ÁN

JELENIK MEG



REPUBLIC OF GAMERS
intel CORE i7 8th Gen
CALL OF DUTY
BLACK OPS
IIII
GYŐZZ A LEGJOBBAL
VÁSÁROLJ PROMÓCIÓS ROG TERMÉKET ÉS SZEREZD BE
A CALL OF DUTY®: BLACK OPS 4 JÁTÉKOT
PROMÓCIÓS IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. -
2018 DECEMBER 31.
VAGY AMEDDIG A KÉSZLET TART
BEVÁLTÁSI IDŐSZAK:
2018 SZEPTEMBER 10. -
2019 JANUÁR 10.
MA 15+
Strong supernatural themes and bloody violence, online interactivity
18+
TREYARCH
ACTIVISION
A VÁLASZTOTT MODELLEK ÉS AZ ELÉRHETŐSÉG ORSZÁGONKÉNT VÁLTOZHATNAK.
TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT LÁTOGASS EL A KÖVETKEZŐ OLDALRA: SHORT.ASUSVILAG.HU/COD
ASUS

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax, Pip-Boy, Vault-Tec and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.